Тень Повелителя Демонов

Книга игрока

Роберт Дж. Шваль

Тень повелителя демонов

книга игрока

Текст и идея: Robert J. Schwalb
Редактура: Jennifer Clarke Wilkes and Miranda Horner
Вычитка: Carlos Danger and Kim Mohan
Художественный руководитель и оформление: Hal Mangold
Оформление обложки: Patrick Parker & Hal Mangold
Разработка логотипа: Elizabeth Fisher Peterson
Дополнительная верстка: Kara Hamilton
Художник обложки: Svetoslav Petrov
Карты: Andy Law
Внутренние иллюстрации: Biagio D'Allessandro, Ivan Dixon, Olga Drebas, Jack Kaiser, Eric Lofgren, Britt Martin, Mirco Paganessi, Andrey Vasilchenko, Kevin Adkins, and Bob Schwalb
Разработка бланка персонажа: Dan Heinrich and Andrew Follet

Shadow of the Demon Lord: Player's Guide is ©2018 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Shadow of the Demon Lord: Player's Guide, Schwalb Entertainment, and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com www.schwalbentertainment.com.com

ВВЕДЕНИЕ

Повелитель Демонов носит множество масок. Давно Предсказанный, Разрушитель Миров, Голод, Содрогающий, Шепчущий, Тень в Бездне, Тьма Меж Звезд, Непроизносимый... Одна его воля гасит звезды, а тень губит миры.

Тень Повелителя Демонов — настольная ролевая игра, чье действие происходит в последние дни мира. Реальность расползается в клочья пространства и времени, законы, отделяющие возможное от невозможного ослабевают. Этот распад привлекает вторженцев из-за грани бытия — мерзких демонов, порожденных безбрежной Бездной, жаждущих полного уничтожения всего. Там, где они врываются в бренный мир, остаются лишь смерть и разрушение.

Эти темные времена предсказывали оракулы и пророки, о них возглашали проповедники и шептали жгучие ветра, пляшущие у врат Ада. Тень Повелителя Демонов, накрывающая мир, распространяет вокруг беспорядки, страдания, погибель и упадок. Она оскверняет все, чего касается, выпячивая самые гнусные черты, разжигая безумие и приближая желанную гибель. В наступающем хаосе давно позабытые ужасы подымаются из своих гробниц — вновь скитаться по земле, как прежде. Армии созываются по малейшему поводу, спуская на цивилизованные земли войну, голод, чуму и смерть.

Хоть все и плохо, но не все еще потеряно. Есть те, кому дана возможность отсрочить или даже предотвратить грядущее бедствие. Они могут найтись где угодно. Это закаленные наемники, жаждущие силы чародеи и жрецы непостижимых богов. Это живущие в утробе земли и городских трущобах. Это вышедшие из бойцовых ям, академий и с ферм и полей, кормящих крупные города. Они собрались со всех уголков света в час великой нужды — поборники мира, его защитники, и, возможно, спасители.

Процесс игры

Тень Повелителя Демонов — это игра в совместное повествование. Тебе понадобится несколько друзей, сколько хочешь, но не меньше двух. Один из вас станет мастером, остальные игроками. Вместе ты с друзьями расскажешь историю собственного сочинения о созданных вами персонажах.

Мастер

Мастер Игры (мастер) является рассказчиком и арбитром. Именно он решает, какие препятствия придется преодолевать, плетет интриги, двигает сюжет и, прежде всего, определяет, что происходит, что не происходит и что могло бы случиться с капелькой удачи.

Мастер решает с чем персонажи игроков столкнутся, сразятся и что им придется преодолеть для достижения своих целей. Мастер управляет монстрами, с которыми сражаются игроки, расставляет ловушки, направляет мрачные планы злодеев и расставляет другие препятствия на пути персонажей. Казалось бы, мастер противостоит игрокам, но это не так. Мастер не противник, которого надо одолеть, мастер — твой друг, рассказывающий удивительную историю и помогающий игрокам в пределах, установленных правилами.

Игроки

Все остальные — игроки. Игроки взаимодействуют с игрой через персонажа. Мастер может выдать тебе персонажа или попросить тебя создать его, используя правила, находящиеся в этой книге. В любом случае, ты управляешь персонажем и принимаешь все решения о том, как он действует, реагирует, и ведет себя. Во время игры ты думаешь как персонаж и принимаешь решения на основании его личных качеств.

Игра

Вы играете, разговаривая друг с другом. Мастер описывает ситуацию, а игроки решают, как их персонажи на нее реагируют. Игроки сообщают, куда персонажи идут и что хотят сделать, а мастер говорит, что из этого выходит. Мастер обрабатывает заявки при помощи здравого смысла, прикидывая как они повлияют на историю, или, если ничего не помогает, читает правила.

Сюжет

Игра сосредоточена вокруг группы персонажей, вместе пытающихся достичь общих целей. Собрались они либо случайно, либо намеренно. Одна группа может начать, как паломники, направляющиеся узреть место вознесения Нового Бога. Вторая — быть остатками труппы бродячих артистов, выжившими после нападения диких зверолюдов. Другие могут быть друзьями детства, бойцами одного подразделения или холопами одного БОЯРИНА.

Чем занимается группа после образования зависит от причин держаться вместе. Банда приключенцев может в поисках славы и удачи проникать в опасные места, чтобы отобрать сокровища у монстров. Наемники могут охранять территорию, расследовать угрозы, ходить в рейды и выжигать предателей и шпионов в собственных рядах. Работающие на покровителя выполняют задачи в интересах начальства, к примеру, отправляются на край ойкумены за жизненно важной реликвией или древним фолиантом, содержащим единственную копию могущественной формулы, или сорвать зловещий ритуал культистов.

Моральная неоднозначность

Ни персонажи игроков, ни те, кого они встречают в игре не подходят четко под категории добра и зла. Большинство находится где-то между. Один может быть милым и приветливым, несмотря то, что серийный убийца. Жестокому, порочному тирану могут нравиться котики. Персонажи сложны. У "хороших парней" есть серьезные недостатки, а у "плохих" если и не оправдания, то хотя бы причины.

Конец близок

В Тени Повелителя Демонов, персонажи живут в последние дни, на краю умирающей цивилизации, кишащей омерзительными культистами на службе безумной, чудовищной твари, жаждущей вырваться из Бездны и пожрать творение вместе с населяющими его душами. Здесь смерть рыщет по земле. В темнейшие часы ночи, словно нечестивый хор, слышны бессвязные, захлебывающиеся крики безумцев. Алчные драконы проносятся над головой, паря в небесах, а дьяволы, искаженные феи, выползают из глубин Ада искушать смертных. Все это и многое другое подстерегает беспечных и неосторожных.

Опасность повсюду

Мир опасен. Игра не заботится о выживании персонажей. Чрезмерно храбрые и безрассудные встречают быстрый и внезапный конец. Персонажи не могут выигрывать каждый бой и не в каждой битве возможна победа. Иногда, бегство — лучшее решение. Тень Повелителя Демонов может быть суровой и неумолимой игрой, где смерть может прийти в любой момент.

Правила

Тень повелителя Демонов использует правила для поддержки сюжета. Правила поясняют, что возможно, а что нет. Также они описывают, как разрешать ситуации, исход которых неясен, к примеру, нападение на монстра с оружием или заклинанием наперевес. Но, как бы правила ни были полезны, это всего лишь дополнение к игре. Они позволяют тебе справиться с вызовами, которые бросает сюжет.

Кости

Для игры потребуется хотя бы один набор костей. Набор включает один двадцатигранник (d20) и, по крайней мере, три шестигранника (d6). Материальные кости лучше всего и доступны в большинстве магазинов настольных игр. Ты также можешь использовать одно из множества приложений для смартфона или планшета.

Нотации бросков

Правила используют сокращенную запись для всех остальных бросков. Выглядит она так: XdY. “x” здесь — количество костей в броске. “d” символизирует кость. “y” — тип кости. В игре используются только 6 или 20.

Так что, если видишь 2d6, брось два шестигранника и сложи выпавшее. Если видишь 1d6+2, брось d6 прибавь 2 к выпавшему.

1d3

Когда правила предписывают бросить d3, брось d6—1 и 2 считаются за 1, 3 и 4 считаются за 2, 5 и 6 считаются за 3.

Округление вниз

Когда у тебя выходит дробь, к примеру, при уполовинивании урона, всегда округляй вниз до ближайшего целого числа.

Прочие необходимые вещи

В дополнение к этой книге и костям, тебе потребуется что-то, чем писать, что-то, на чем писать и копия листа персонажа. Ты можешь копировать находящийся в конце книги или скачать со schwalbentertainment.com.

Пример игры

Персонажи, за которых играют Хизер, Джей, Ларри, Лесли и Трой образуют группу, работающую на могущественного волшебника по имени Астроник. Волшебник послал их расследовать проблемы, охватившие городок Весь. Там демон по имени Дрожащий Князь проскользнул в мир и совращает местных, подталкивая их схлестнуться в оргии кровавого безумия. На последней сессии группа узнала о существовании могущественной формулы, способной изгнать демона обратно в Бездну. Остался лишь один экземпляр формулы — и он находится в *Томе Прибитого Языка*, который, по их мнению, похоронен в Гробнице Обманщика. Группа только что нашла гробницу и персонаж Троя, Гаррисон, распахнул дверь в прихожую гробницы.

Дэн (мастер): С ужасающим скрипом дверь открывается во тьму прихожей. Свет снаружи позволяет увидеть разбитый и потрескавшийся каменный пол, усыпанный осколками керамики и сломанными костями. Дальше в комнате слишком темно, что бы что-то разглядеть. Что вы делаете?

Джей (Гунтер, цверг-воин): У меня есть темнозрение. Я что-нибудь вижу??

Дэн: Ты видишь комнату около 8 квадратных метров. Массивные колонны выстроились вдоль боковых стен, каждая покрыта резьбой в виде обернувшейся вокруг змеи. Прямо напротив вас, между двумя креслами с высокими спинками — двустворчатая дверь. В каждом кресле навалена груда кишок, свежих и еще влажно поблескивающих.

Лесли (Мара, человек-плут): Ну, я ничего не вижу. Зажигаю фонарь.

Дэн: Ок. Звучит неплохо. Что остальные?

Ларри (Сесил, гоблин-жрец): Хмм. Я, пожалуй, проверю пол на предмет ловушек, следов и всего такого.

Хизер (Рене, автоматон-маг): Сотворяю *Волшебный Взор*, чтобы посмотреть, есть ли там магия.

Дэн: Принято. А вы двое?

Джей: Вытаскиваю молот и прикрываюсь щитом. Не нравятся мне эти кишки.

Дэн: Трой?

Трой (Гаррисон, человек-воин): Достаю лук и накладываю стрелу.

Дэн: Отлично. Ок. Лесли, ты зажигаешь фонарь и комнату озаряет свет. Ты видишь, что на стенах между колонн находятся изображения демонов, пожирающих людей. Отвратительное зрелище.

Ларри, брось-ка Восприятие.

Ларри: Сейчас. (Бросает d20.) У меня 12. Модификатор Восприятия у меня +2, так что 14.

Дэн: Великолепно. Ты осматриваешь пол и замечаешь тонкую проволоку, натянутую поперек входа на уровне колена. Ты мог бы ее пропустить, если бы ее не облепило пылью.

Хизер, твои глаза закатываются, когда заклинание срабатывает. Ты ощущаешь колеблющуюся ауру вокруг кресел, а особенно кишок.

Хизер: Хмм. Я в магии разбираюсь, поскольку у меня есть ученая профессия (магия). Что я знаю о таких аурах?

Дэн: Ты вполне уверена, что это Запретная магия. Темная и мерзкая штука.

Хизер: Возможно демоническая. Осторожнее, народ.

Ларри: Ну, Мара, можешь что-нибудь сделать с ловушкой?

Лесли: Извини, нас такому не учили. Мы же можем ее просто перешагнуть?

Дэн: Ага.

Джей: Хватит болтать. Я вхожу. А, конечно перешагиваю растяжку.

Дэн: Ок. Остальные?

Трой: Прикрываю цверга.

Хизер: Вхожу.

Лесли: Остаюсь с Гаррисоном.

Ларри: Иду вдоль проволоки к одной из колонн.

Дэн: Понял. Гунтер, ты входишь в комнату, перешагивая растяжку, но когда ты это делаешь, кишки начинают дрожать и сплетаться в человекообразные фигуры. Призрачный зеленый свет мерцает вокруг скользких органов, и вы видите дерьмо, сочащееся сквозь мясо. Они ковыляют к вам! Они ужасающие, так что все проходите проверку Воли.

(Каждый игрок бросает d20.)

Джей: 12
Лесли: 8
Хизер: 10
Ларри: 15
Трой: У меня двадцатка!

Дэн: Все прошли, кроме Лесли. Печально. Кажется, для тебя это слишком. Получи 1 Безумия, и ты *испуган* на количество раундов, равное твоему общему Безумию.

Лесли: Я уже поехавший. Это ж 4. Отстой! Может, сбежим?

Хизер: Соберись, тряпка.

Дэн: Кто выбирает быстрые ходы?

Джей: Я. Я достаточно близко для атаки?

Дэн: Вполне. Соверши атаку против Защиты цели.

Джей: Ок. (Бросает d20.) 14 на кости плюс модификатор Силы, +3, итого 17. Получи, прикормка рыбья!

Дэн: Да, этого хватит для успеха. Сколько урона?

Джей: Сейчас кину. (Бросает 2d6.) Я нанес 8 урона.

Дэн: Хороший удар! Кто еще? Нет? Ок. Теперь ходят кишки. Джей, они оба пытаются обвить тебя своими частями. 17 и 13. Попали?

Джей: Блин! Ага, первый попал.

Дэн: Получи 5 урона, пока скользкая кишка оборачивается вокруг тебя и сжимает в железной хватке. У меня все. Кто-нибудь еще ходит?

Хизер: Да, у меня медленный ход. Хочу занять позицию и сотворить *Точные Стрелы*. Все семь в дальнего. Каждая наносит 1 урона, итого 7.

Дэн: Стрелы пронзают мягкие ткани, разбрызгивая повсюду кровь и говно. Оно все еще стоит. Еще кто-нибудь?

Лесли: Нахрен все. Вытаскиваю пистоль и шмаляю кишкам в рожу.

Дэн: Соверши атаку . . .

. . . Игра продолжается.

Использование книги

Использование книги зависит от того, игрок ты или мастер.

Игрокам

Если мастер не выдал тебе персонажа, тебе придется его сделать. Начни с **главы 1** и следуй инструкциям.

Когда закончишь с персонажем, ознакомься с **главой 2**. В ней содержатся правила игры. Во время игры стоит держать ее под рукой, на случай, если тебе понадобится обратиться к правилам.

С ростом уровня группы тебе понадобятся и остальные части книги.

Мастеру

Если ты собираешься быть мастерам, начни с создания персонажа, используя **главу 1**. Знакомство с процессом позволит тебе помочь остальным. Когда закончишь с созданием персонажа, обратись к **главе 2** за правилами и **главе 9** с советами, как быть мастером и создавать приключения. Не обязательно учить все наизусть, но знакомство с материалом поможет тебе, когда выйдет срок вести игру. Готовые приключения можно найти на schwalbentertainment.com.

Глава 1: Создание персонажа

Создание персонажа

Для игры в *Тень Повелителя Демонов* тебе понадобится персонаж. Персонаж — это фигура, которой ты становишься, когда играешь в игру, человек, которым ты воображаешь себя в беспокойном мире Повелителя Демонов. Мастер игры может предоставить тебе готового персонажа, или ты можешь создать его сам, используя правила, содержащиеся в этой главе.

Когда ты создаешь персонажа, ты решаешь, как выглядит твой персонаж, как он мыслит и ведет себя, и как он вписывается в мир игры. Эти решения создают основу для истории и помогут тебе придерживаться определенного образа персонажа.

Наследия

Первое, что следует сделать для создания персонажа — выбрать наследие. Наследия повествуют о родине, культуре, религиозной принадлежности и внешности персонажа. Кроме того, они указывают области, в которых твой персонаж имеет потенциал роста, и чего желает.

Следующие наследия являются наиболее распространенными в землях Северного Удела. Другие могут быть доступны на усмотрение Мастера.

• **Люди** — это разнообразная раса, породившая многочисленные цивилизации, культуры и народы. Они доминируют в мире. Люди добиваются успеха на любой стезе.

• **Автоматоны** — созданы вселением похищенных из Преисподней душ в механические тела. Они имеют множество форм, и их предназначение определяет пути, которыми они пройдут.

• **Гоблины**, изгнанники из царств фей, вынуждены жить среди человечества или на краю человеческих земель. Это грязный, неопрятный народец со скверной репутацией и злобного нрава. Гоблины преуспевают как плуты и маги.

• **Орки** порождены темной магией, чтобы стать основными боевыми рабами Империи. Неотесанные, сильные и жестокие, они превзошли ожидания и позволили своим хозяевам покорить континент. Недавно они сбросили оковы и взяли свою судьбу в собственные руки. Рожденные для битвы, орки

становятся сильными воинами и смертоносными плутами.
• **Подменыши** скрывают свои отвратительные формы за личинами, похищенными у других существ, чтобы свободно перемещаться по земле. Исключительные маги и плуты.
• **Цверги** — это древняя раса, проклятая богами за свое тщеславие, обреченная в поте лица своего рыть землю в поисках вожделенных сокровищ. Цверги становятся могучими воинами и жрецами.

Преимущества наследий

Наследия предоставляют сюжетные зацепки, помогающие отыграть персонажа, и определяют его стартовые черты.

Предыстория наследия

В каждой наследии ты найдешь советы о том, как вписать его в игру, о типичном поведении и об отношениях с другими наследиями. Это обобщения, которые помогут тебе понять наследие и дадут представление о том, как отыгрывать персонажа, но это только советы. То, что большинство орков жестоки и темпераментны, не означает, что ты не можешь сыграть орка, который сострадателен, добр и благороден. Точно так же твой гоблин может отвергнуть грязь и убожество, которые столь по нраву этим изгоям. Вместо этого, он может быть весьма озабочен личной гигиеной. Поэтому, хоть советы и помогают быстро создать достаточную для игры концепцию персонажа, не стесняйся расширять, изменять или отказываться от них, чтобы играть персонажем, которым хочешь играть именно *ты*.

Черты наследия

Статистика — это цифры, описывающие возможности твоего персонажа. Просто запиши информацию в местах, указанных на листе персонажа. Механика включает все нижеследующее.

Атрибуты

Четыре атрибута описывают основные возможности твоего персонажа. Это Сила, Ловкость, Интеллект и Воля. У каждого атрибута есть значение и модификатор. Информацию о том, что означают атрибуты и как использовать значения и модификаторы см. в **Главе 2.**

Значение атрибута

Значение изменяется в пределах от 1 до 20. Средний человек имеет значение атрибута, равное 10. Запиши начальные значения твоего наследия в местах, указанных на листе персонажа.
• **Подгонка значений**: ты можешь увеличить одно значение на 1, уменьшив другое на 1. Это можно сделать только один раз.
• **Увеличение значений**: твои значения увеличиваются по мере роста уровня группы.

Лист персонажа

Лист персонажа, находящийся в конце этого буклета, содержит места для записи всех важных параметров твоего персонажа. Ты можешь использовать копию предоставленного листа или отметить важную информацию о своем персонаже на салфетке. В любом случае, во время игры тебе эта информация понадобится.

Модификатор

Модификатор определяется значением атрибута. Модификатор равен "значение минус 10". Таким образом, при значении Силы 12, модификатор Силы составляет +2. Отметьте модификаторы атрибутов в предназначенных местах.

Характеристики

В дополнение к атрибутам персонаж имеет несколько характеристик, которые включают Защиту, Здоровье, Исцеление, Восприятие, Размер, Скорость, Мощь, Урон, Безумие и Скверну. Наследие сообщает, как определить значение каждой. Информация об использовании характеристик приведена в **главе 2**.

Языки и профессии

Наследие определяет языки, на которых ты можешь говорить, а также умеешь ли ты читать и писать. Описания можно найти во врезке «**Языки Северного Удела**». Кроме того, наследие может предоставить дополнительную профессию. Профессии описываются после наследий в этой главе.

Языки Северного Удела

На землях Северного Удела используются следующие языки:
• **Общий язык**: преобладающий язык в разоренных землях империи. Торговцы создали Общий язык (или просто Общий) из местных языков, чтобы облегчить торговлю. Он использует свой собственный алфавит.
• **Темная речь**: гортанный язык, наполненный твердыми согласными. «Темная речь» возникла много веков назад в Гоге, проклятом царстве, которое простиралось на землях Рула и было стерто с лица земли основателями Империи. Зверолюды, культисты и прочие, ищущие запретных знаний, учат и используют этот язык.
• **Цвергский**: Язык цвергов — суровое звучание, точный лексикон и длинные составные слова. Он использует рунический алфавит.
• **Эльфийский**: Язык, используемый эльфами и прочими феями, мягок и мелодичен, идеально подходит для пения и чтения стихов. Эльфийский имеет собственную письменность, символы которой перетекают друг в друга.
• **Высокий Древний**: язык науки и магии, мало кто использует высокий древний в повседневной жизни. Он использует тот же алфавит, что и Общий.
• **Троллий**: язык троллей настолько же уродлив, насколько эльфийский прекрасен. Им пользуются почти исключительно тролли и великаны, а звучит он, как смесь хрюканья и лая. Он использует рунический алфавит, похожий на цвергский.
• **Тайная речь**: Многие организации используют секретные языки для общения. Подобные языки используют друиды, убийцы, воры и даже рейнджеры.
• **Мертвые языки**: Многие языки выпадают из общего пользования. Мастер может вводить языки вымерших народов и языки, в значительной степени вышедшие из употребления. Такие языки могут быть важны для расшифровки древних свитков и томов.

Таланты

Запиши любые таланты, полученные от наследия, на листе персонажа, отметив, что они делают.

Уровень 4: Достоинства

Ты получаешь достоинства 4-го уровня, когда твоя группа достигает уровня 4.

Таблицы наследий

В описание наследия входит несколько таблиц, которые ты можешь использовать для определения биографии, внешнего вида, характера и прочих деталей образа персонажа. Ты можешь бросить кубики, чтобы случайно определить эти детали, выбрать их или придумать что-нибудь свое. Помни, что описания относятся к конкретному наследию, поэтому персонаж может быть низким для гоблина или может быть орком, который уродлив для других орков.

Человек

Решимость, находчивость и просто количество помогли человечеству подняться от дикого, примитивного прозябания до самого распространенного и многочисленного народа в мире. Лишь несколько мест избежали появления людей, а поселения существуют в горах и болотах, пустынных оазисах и на зеленых равнинах. Человеческая цивилизация определила последнюю тысячу лет истории и существует даже после появления Тени.

• **Вариативность**: люди состоят из множества разных этнических групп. Цвет кожи может варьироваться от почти черного до снежно-белого, или зеленого, синего, оранжевого, розового или еще какого-нибудь. Некоторые люди имеют узоры на коже — полоски, густые волосы на теле или вообще не имеют волос. Фигуры и размеры людей также сильно различаются, они бывают от 0,9 до 2 метров в высоту и весят от 20 до 225+ килограмм. Большинство людей живет около семидесяти лет.

• **Сила в количестве**: сообщество играет важную роль в человеческой цивилизации. Люди сильнее, когда они работают вместе, чем когда действуют в одиночку. В результате клановость усилила человечество и помогла его распространению, но она же порождает конфликты, разражающиеся бойней между соперничающими группами.

• **Разная суть**: благородные и подлые, добродетельные и злые, мужественные и трусливые, жадные и бескорыстные — люди в большинстве случаев находятся где-то между этими крайностями и соблюдают интересы свои и своих близких.

• **Религиозное рвение**: Немногие люди сомневаются в существовании высших сил, а большинство находит смысл своей жизни в поклонении одному или нескольким богам. В Северном Уделе люди могут принадлежать культу Нового Бога, следовать принципам Старой Веры или заниматься ведовством. Подробнее о религиях см. в основной книге правил.

• **Обычные имена**: Ангус, Агнесса, Айн, Алиса, Ансельм, Беатриса, Брендан, Кейтлин, Кормак, Элла, Фиона, Джеффри, Жизель, Генри, Джоанна, Джон, Кейн, Кира, Маргарита, Ричард, Ройсин, Рордан, Сарайд, Шеймус, Уолтер и Ивонна.

Создание человека

Начальные показатели атрибутов: Сила 10, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 10.
Выбери один атрибут и увеличь его на 1.
Восприятие равно Интеллекту
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2 или 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем, и может взять дополнительный язык или случайную профессию.

Уровень 4: Человек-эксперт

Характеристики: Здоровье +5
Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Решимость.
Решимость: При 1 на кубике преимущества, можно перебросить и принять новый результат.

Предыстория человека

d20	Предыстория
1	Ты умер и вернулся к жизни. Ты начинаешь игру с 1d6 Безумия.
2	Ты был недолго одержим демоном. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
3	Ты провел 1d6 лет в темнице.
4	Ты хладнокровно убил кого-то. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
5	Ты переболел страшной болезнью.
6	Ты принадлежал к странному культу и видел много странных вещей. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
7	Ты провел в плену у фей 1d20 лет.
8	Ты потерял любимого человека, и до сих пор скорбишь.
9	Ты потерял палец, несколько зубов или ухо, или получил шрам.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился, и отношения закончились хорошо или продолжаются.
12	У тебя есть супруг и 1d6-2 детей (минимум 0).
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты спас родной город от страшных монстров.
16	Ты сорвал заговор, направленный на убийство кого-то важного, или изобличил убийцу.
17	Ты совершил великий подвиг и стал народным героем в родном городе.
18	Ты нашел старую карту сокровищ.
19	Кто-то влиятельный должен тебе услугу.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность человека

3d6	Личность
3	Ты жесток, зол и корыстолюбив и тебе нравится заставлять других страдать.
4	Ты изменчив и непредсказуем, с трудом держишь слово и весьма капризен.
5-6	Сила дает право. Послушание власти — высшая добродетель.
7-8	Ты заботишься в первую очередь о себе. С такими друзьями и врагов не надо.
9-12	Ты ставишь интересы свои и друзей прежде всего.
13-14	Ты помогаешь другим, потому что так правильно.
15-16	Ты пытаешься делать то, что считает правильным, даже если это нарушает законы и понятия.
17	Долг и честь направляют каждый твой поступок.
18	Ты следуешь принципам добра и благородства, не отступая ни на миг, даже если это будет стоить жизни.

Религия человека

3d6	Религия
3	Ты принадлежишь к некоему темному культу.
4	Ты принадлежишь к еретической секте.
5-6	Ты воспитывался в традициях ведовства.
7-10	Ты следуешь принципам Старой Веры.
11-15	Ты принадлежишь к Культу Нового Бога.
16-18	Ты безбожник.

Возраст человека

3d6	Возраст
3	Ребенок, 11 лет или младше.
4-7	Подросток, от 12 до 17 лет.
8-12	Молодой, от 18 до 35 лет.
13-15	Средних лет, от 36 до 55 лет.
16-17	Пожилой, от 56 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше

Сложение человека

3d6	Сложение
3	Низкий и тощий.
4	Низкий и плотный.
5-6	Низкий.
7-8	Стройный.
9-12	Средний рост, средний вес.
13-14	Толстоват.
15-16	Высокий.
17	Высокий и тощий.
18	Очень высокий и плотный.

Внешность человека

3d6	Внешность
3	Ты отвратителен. Похож на монстра. Дети ревут, когда видят тебя, слабонервные падают в обморок, а одного даже стошнило.
4	Ты уродлив, и люди находят твой облик отталкивающим из-за шрамов, жировиков, сросшихся бровей, язв, бородавок, косящего или слезящегося глаза или чего-то в таком духе.
5-6	Большинство считают тебя невзрачным: не вполне уродливым, но немного страшней, чем обычный человек.
7-8	Ты на вид прост и неинтересен. Люди тебя замечают, но впечатления ты не производишь.
9-12	Совершенно средняя внешность. Еще одно лицо в толпе.
13-14	Какая-то твоя черта привлекает внимание. Возможно это красивые глаза, губы, волосы, фигура или что-нибудь еще.
15-16	У тебя есть несколько привлекательных черт, что делает тебя весьма красивым.
17	Ты — один из величайших красавцев на земле, практически идеал непревзойденной формы и внешности. Люди обращают на тебя внимание.
18	При виде тебя признанные красавцы впадают в ничтожество. Ты настолько изумителен, что тебя провожают взглядом, пока ты не скроешься, куда бы ты ни пошел. Люди дуреют, мямлят и теряются, когда ты обращаешь на них внимание. Грань между любовью и ненавистью тонка. Если ты отвергаешь очарованных тобой, их привязанность может перейти в негодование или даже ненависть.

Автоматон

Автоматоны — это разумные механизмы, сделанные из металлических пластин, устройств, проводов, кусочков пружин и шестеренок, которым привязана душа, вырванная из Преисподней. Магия, удерживающая душу, привязывает ее к автоматону, но позволяет ей управлять телом только тогда, когда движутся его внутренние механизмы. На теле каждого автоматона располагается ключ, и, когда они заведены, они двигаются, думают и действуют как существа. Если завод кончается, автоматон впадает в спячку и становится объектом, не воспринимающим окружающее.

• **Обычные имена**: Как правило, автоматоны используют имена, данные создателями. Это могут быть прозвища или цифробуквенные коды. Автоматоны могут выбирать имена, которые они находят интересными, или использовать имена, извлеченные из воспоминаний их душ.

Создание автоматона

Начальные показатели атрибутов:
Сила 9, Ловкость 8, Интеллект 9, Воля 9.
Восприятие равно Интеллекту
Защита 13
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: говорит на Общем.
Невосприимчивость: урон от болезни и яда; сон, болезнь, усталость, отравление
Ключ: Где-то на теле, там куда тебе не дотянуться, находится ключ. Этот ключ определяет, являешься ты существом или объектом. Пока ключ вращается, ты считаешься существом и используешь обычную статистику. Если ключ не вращается, ты считаешься объектом и используешь статистику, приведенную ниже, вместо обычной (значение Здоровья становится начальным значением для формы объекта). Ключ останавливается, когда ты становишься беспомощным или в конце раунда, в котором ты получил 0 или меньше при атаке или проверке. Любой урон, полученный сверх Здоровья, применяется к Здоровью формы объекта; если ты получишь урон, равный Здоровью формы объекта, то ты уничтожен.
Механическое тело: Ты не ешь, не пьешь и не дышишь. Ты не стареешь и не можешь превратиться в нежить. Твое механическое тело не позволяет плавать, поэтому ты идешь на дно, когда погружаешься в жидкость.

Форма объекта

Размер равен размеру форму существа
Восприятие —
Защита 5; **Здоровье** 15
Сила 0 (–10), **Ловкость** 0 (–10), **Интеллект** —, **Воля** —
Скорость 0
Невосприимчивость: атаки против Интеллекта, Воли или Восприятия; атаки, требующие проверки Интеллекта, Воли или Восприятия
Подавление Немощей: Любая немощь, действовавшая в момент становления объектом, подавляется и не производит эффекта, пока ты пребываешь в этой форме. Однако, раунды, проведенные в форме объекта, считаются при учете длительности этих немощей.
Объект: Ты не можешь использовать действия или спровоцированные действия, не можешь двигаться. Ты не воспринимаешь окружающее.
Отказ Магии: если ты стал объектом от беспомощности, магия, удерживающая твою душу в теле, начинает отказывать. В конце каждого раунда брось d6.
6: Ты удерживаешь отказывающую магию и больше не беспомощен, но остаёшься объектом, пока другое существо не использует действие для взведения механизма.
2–5: Отказ магии. Если ты получаешь этот результат трижды, душа покидает тело и ты остаешься объектом навеки.
1: Взрыв! Ты взрываешься, накрывая область радиусом в 1d6 метров от точки в твоем пространстве. Ты уничтожен, а всё в области получает 2d6 урона. Существа, прошедшие проверку Ловкости, получают половину урона.
Взведение Механизма: Пока ты объект, любое существо, которое может до тебя дотянуться, может использовать действие для поворота ключа. Если ты не

беспомощен, механизмы снова начинают работать и ты становишься существом в конце раунда. Если ты *беспомощен*, брось d6. При 3 и ниже, ты остаешься *беспомощным*. При 4 и выше, ты исцеляешь 1 урона и становишься существом в конце раунда.

Восстановление Повреждений: Существо может использовать набор инструментов и действие, чтобы начать тебя чинить. Если существо потратит на ремонт, в общей сложности, 4 часа, оно может совершить проверку с 1 помехой. При успехе форма объекта исцеляет 1d6 + 1 урона.

Уровень 4 Автоматон-эксперт

Характеристики: Здоровье +5

Ты либо изучаешь одно заклинание, либо получаешь Форсаж.

Форсаж: Ты можешь увеличить количество действий, которые ты можешь использовать в свой ход, на одно. Когда ты закончишь ход, брось d6. Если результат нечетный, ты становишься объектом в конце раунда.

Возраст автоматона

3d6	Возраст
3-8	Новый, 5 лет или меньше.
9-12	Опытный, от 6 до 10 лет.
13-15	Старый, от 11 до 50 лет.
16-17	Очень старый, от 51 до 150 лет.
18	Древний, более 150 лет.

Назначение автоматона

d20	Назначение
1-4	Ты был создан для войны. Увеличь Силу или Ловкость на 2.
5-8	Ты был создан для работы. Увеличь Силу на 2.
9-12	Ты был создан для использования магии. Увеличь Интеллект или Волю на 2.
13-16	Ты был создан для разведки или убийств. Увеличь Ловкость или Интеллект на 2.
17-20	Ты был создан непонятно для чего. Увеличь один атрибут на выбор на 2.

Форма автоматона

3d6	Форма
3	Маленький крылатый автоматон. Уменьши Здоровье на 5 и Размер до 1/2. Ты можешь летать, но ты должен приземлиться в конце движения или упасть. Ты ростом 0,9 метров и весом 25 килограмм.
4-5	Маленький паукообразный автоматон с функциональными руками. Уменьши размер до 1/2. Когда ты карабкаешься, ты игнорируешь эффекты сложной местности. Ты ростом 0,9 метров и весом 25 килограмм.
6-9	Маленький человекообразный автоматон. Уменьши Размер до 1/2. Ты ростом 1 метр и весом 35 килограмм.
10-15	Человекообразный автоматон. Ты ростом 1,85 метра и весом 135 килограмм.
16-17	Большой человекообразный автоматон. Увеличь Размер до 2, но уменьши Скорость и Защиту на 2. Ты ростом 3 метра и весом 340 килограмм.
18	Большой автоматон-кентавр. Увеличь Размер до 2 и Скорость на 2. Уменьши Защиту на 3. Ты 1,85 метра в высоту и длину, и весом 340 килограмм.

Внешность автоматона

3d6	Внешность
3	Странный и тревожный вид.
4	Ты выглядишь недоделанным и кособоким.
5-6	Ты выглядишь изношенным, поломанным и скверно отремонтированным.
7-8	У тебя нет черт лица или отличительных знаков.
9-12	Слабый намек на черты лица.
13-14	Ты выглядишь хорошо собранным и в отличном состоянии.
15-16	Стилизованное и богато украшенное тело.
17	Богато украшенное тело, опоясанное гравировкой и декоративными камнями.
18	Изысканное тело, украшенное замысловатой гравировкой и декоративными камнями, отделанное благородными металлами. Если тебя разобрать, части тела потянут на 1d6 золотых.

Предыстория автоматона

d20	Предыстория
1	Твоя душа вырвана из Ада. Начни игру с 1d3 Скверны.
2	Твоя душа была вырвана из Преисподней прежде, чем забыла прежнюю жизнь. Начни игру с 1d6 Безумия и добавь дополнительную профессию.
3	Ты провел 1d20 лет в спячке.
4	Создатель плохо обращался с тобой. Ты сбежал и теперь боишься, что он найдет тебя.
5	Огонь, чума или монстры уничтожили твой дом, и ты единственный выживший.
6	Ты был украден из мастерской, где был создан и жил рабом 1d6 лет.
7	Гоблины захватил тебя и почти разобрали на металлолом. Ты заменил недостающие части кусками дерева, старого оружия и другого мусора.
8	Ты остался сам по себе, когда твой создатель умер.
9	Ты упал с лодки и 2 года шел пешком до берега.
10	Ты работал по назначению 1d6 лет.
11	Выбери участника группы. Этот персонаж нашел тебя и повернул ключ. Ты ему обязан.
12	Ты был одним из серии в 1d6 автоматонов. Ты надеешься найти их однажды.
13	Ты был создан в качестве переводчика. Ты можешь говорить на одном дополнительном языке.
14	Ты был создан в качестве писца. Ты умеешь читать и писать на Общем.
15	Твой создатель освободил тебя, чтобы ты нашел свою судьбу.
16	Ты не помнишь прошлого. Ты не знаешь, откуда ты и как здесь оказался.
17	Ты оставил долгую память в своей общине.
18	Ты нашел загадочное сообщение внутри своего тела. Ты еще не расшифровал его.
19	В одну из твоих рук встроен меч.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность автоматона

3d6	Личность
3	Ты ненавидишь живых и наслаждаешься, разрывая их на части.
4	Ты боишься впасть в спячку.
5-7	Тело дает тебе силу и власть. Ты используешь их для навязывания другим своей воли.
8	Ты не просил об этом существовании, но возьмешь от него все, пока оно не прекратилось.
9-13	Ты ищешь смысл жизни в мире, где тебе нет места.
14	Ты создан служить. Ты нашел смысл в помощи другим.
15	Ты не знаешь, как ты вписываешься в этот мир, но проведешь всю жизнь, пытаясь выяснить.
16-17	Ты подчиняешься указаниям любого, кого считаешь вправе приказывать.
18	Создатель дал тебе три заповеди и ты должен следовать им.

Гоблин

Королева Фей давным-давно изгнала гоблинов за преступление, о котором помнит только она. Как часть наказания, она лишила их бессмертия и обрекла доживать дни в мире смертных. Гоблины с тех пор влились в человеческие сообщества, поселяясь в мусорных кучах и канализационных трубах, где, ко всеобщему удивлению, они выглядят вполне счастливыми, делая работу, в которой никто больше не заинтересован. Ковыряние в мусоре в поисках чего-нибудь стоящего или траление зловонных вод, сочащихся сквозь подземные туннели в поисках крупиц золота или потерянных монет, — вот все, что нужно гоблинам, чтобы не доставлять неприятностей соседям.

• **Необычная и разнообразная внешность**: все гоблины низковаты по человеческим меркам, но рост — единственное, что у них общего. Нет двух одинаковых гоблинов. Каждый имеет необычные телесные свойства, которые делают их отличными друг от друга, такие как свиное рыло вместо носа, клыки, рога, высыпания с виду шевелящихся бородавок и другие менее острые проявления их телесной порчи.

• **Странные привычки**: у многих гоблинов есть странные привычки. Некоторые сохраняют обрезки ногтей и всякие выделения в маленьких бутылках и баночках, чтобы ведьмы не украли их имена. Другие стучат по дереву, когда им нужно немного удачи, хранят странные кусочки мусора в качестве талисманов или никогда не моются, опасаясь смыть свою жизненную суть.

• **Общие имена**: Гоблины любят сортирный юмор, и это проявляется в таких именах, как Стояк, Косяк, Бубон, Кашель, Подлива, Перхота, Хрен, Мокрота, Какаха, Сыпь, Рвота, Отстой, Сопля и Блевота.

Создание гоблина

Начальные значения атрибутов:
Сила 8, Ловкость 12, Интеллект 10, Воля 9
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем и эльфийском.
Невосприимчивость: урон от болезни; *очарование*, *болезнь*
Уязвимость к железу: ты *ослаблен* при контакте с железом.
Ночное зрение: ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Незаметность: При попытке скрыться или двигаться тихо, ты совершаешь проверку Ловкости с 1 преимуществом.

Уровень 4 Гоблин-эксперт

Характеристики: Здоровье +4
Ты изучаешь одно заклинание или получаешь Драпак.
Драпак: Когда видимое тебе существо получает провал при атаке против твоей Защиты или Ловкости, ты можешь использовать спровоцированное действие для отступления.

Возраст гоблина

3d6	Возраст
3	Ребенок, 6 лет или младше.
4-7	Подросток, от 7 до 10 лет.
8-12	Молодой, от 11 до 25 лет.
13-15	Средних лет, от 26 до 50 лет.
16-17	Пожилой, от 51 до 75 лет.
18	Почтенный старец, 76 лет и старше.

Сложение гоблина

3d6	Сложение
3	Низкий и костлявый.
4	Низкий и округлый.
5-6	Низкий.
7-8	Жилистый.
9-12	В пределах нормы для гоблина.
13-14	Пухлый.
15-16	Высокий.
17	Высокий и хилый.
18	Очень высокий и массивный.

Характерная наружность гоблина

d20	Характерная наружность
1	Длинный острый нос.
2	Ярко-зеленая или оранжевая кожа.
3	Собачья голова.
4	Рептилоидная внешность и маленькие рога, растущие на макушке.
5	Широкая косая ухмылка.
6	Свиное рыло вместо носа.
7	Длинные тонкие пальцы.
8	Зуб, растущий со лба.
9	Хвост.
10	Густой мех на руках и ногах.
11	Совершенно безволосый.
12	Весь в бородавках.
13	Большая киста на спине.
14	Ненормально длинный и острый подбородок.
15	Один рог на боку головы.
16	Один глаз.
17	1d6 дополнительных пальцев, расположенных на теле (на выбор).
18	Огромные уши.
19	Короткие толстенькие ножки.
20	Придумай что-нибудь!

Странная привычка гоблина

d20	Привычка
1	Ты сохраняешь все свои выделения в маленьких бутылках и даришь их тем, кто тебе нравится.
2	Ты никогда не моешься.
3	Ты перемежаешь речь плевками.
4	У тебя жуткий метеоризм, но ты, кажется, и не замечаешь, что пускаешь ветры.
5	Ты ешь только конфеты.
6	Ты собираешь гениталии существ, убитых тобой, и носишь их как украшения.
7	Ты облизываешь вещи, чтобы пометить их как свои.
8	Ты одеваешься в причудливую одежду.
9	Ты отказываешься носить обувь.
10	Ты держишь тараканов в качестве домашних животных.
11	Ты всегда проверяешь испражнения, растирая в пальцах.
12	Ты всегда держишь на теле кусочек железа.
13	Ты говоришь, напевая.
14	Ты отъедаешь немного мяса от любого живого существа, которое убиваешь.
15	Ты много плачешь.
16	Ты грязно шутишь в неподходящий момент.
17	Ты носишь детскую одежду и отказываешься её снимать.
18	Ты хранишь большую коллекцию ложек.
19	Ты любишь прятаться.
20	Придумай что-нибудь!

Предыстория гоблина

d20	Предыстория
1	Ты провел последние 1d6 лет в запое. Ты не особо этим гордишься.
2	Король Гоблинов превратил тебя в жабу. Ты расколдовался, убедив эльфийскую девочку поцеловать тебя. Когда она закричала, ты её убил. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
3	Ты случайно убил всё своё племя.
4	Ты осиротел и был выращен гигантскими крысами.
5	Ты случайно впустил демона в мир.
6	Ты провел два дня, считая себя собакой страшной. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
7	Карга держала тебя в рабстве 1d6 лет.
8	Цверги почти уничтожили твое племя. Ты один из 1d6 выживших.
9	Ты почти утонул при прорыве канализации.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Выбери персонажа. Он или она спасли твою жизнь, и теперь ты в долгу.
12	Ты — нераскаявшийся преступник. Добавь случайную профессию преступника в свой список профессий.
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты украл нож у бравого рыцаря.
15	Ты пробрался в Альфхейм и украл прядь волос у Королевы Фей.
16	Ты убил и съел сотню чумных крыс.
17	Ты был помощником могущественного волшебника.
18	Ты нашел в канализации кольцо с печаткой.
19	Ты семнадцатый сын или дочь Короля Гоблинов.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность гоблина

3d6	Личность
3	Ты хулиган и любишь мучить тех, кто слабее тебя.
4	Ты любишь насилие, особенно случайное и бессмысленное.
5-6	Ты пытаешься подняться над грязью и убогостью своего народа, чтобы сделать мир добрее.
7-8	Ты любишь играть с другими злые шутки и находишь их боль забавной!
9-12	Ты заботишься лишь о себе. К дьяволам всех остальных!
13-14	Ты просто пытаешься остаться в живых!
15-16	Твой народ не заслужил изгнания, но вас изгнали. Ты веришь, что вы выбьешь себе место и докажешь этим вонючим эльфам, что они были неправы.
17	Ты живешь, чтобы служить сильным и могущественным.
18	Ты надеешься искупить грех своего народа перед Королевой Фей.

Орк

Долго считавшиеся идеальными солдатами орки сбросили оковы рабства и восстали против своих хозяев в войне, грозящей утопить Империю в крови.

• **Грозные и могучие**: мощные, пугающие своим обликом, орки возвышаются над людьми. Большинство из них покрыто толстыми, грубыми волосами. Некоторые выбривают на теле непристойные или гротескные узоры, чтобы подчеркнуть свой страшный вид. Пятнистая кожа, от желтовато-белого до почти черного, покрытая волдырями и шрамами от дефектов магии, создавшей орков, придает им ужасный вид, отчасти дополненный их грубыми, преувеличенными чертами. У большинства орков короткие вздернутые носы и широкие рты, наполненные острыми зубами, с клыком или двумя. Орки в высоту от 1,8 до 2,5 метров и весят от 90 до 275 килограмм.

• **Созданные убивать**: темные волшебники, служившие Империи, создали орков из узников-йотунов, привезенных с ледяного юга на суд Алебастрового Трона. Используя мерзкую магию, волшебники лишили потомков гигантов всего, пока они не стали немного большим, чем дикие животные. Империя использовала этих новых солдат в завоевательных войнах, которые обеспечили бы её гегемонию на тысячу лет.

• **Восстание рабов**: после веков рабства орки восстали против своих хозяев. Слухи утверждают, что король орков, Ломовик (Drudge), задушил императора и воссел на трон. Другие шепчутся, что орки заключили нечестивый договор с Врагом и теперь идут на другие провинции. Так ли это или нет, но слухи сделали свое дело, и орки по всей Империи дезертировали или убили своих хозяев.

• **Обычные имена**: Ублюдок, Шишак, Харя, Культяпый, Ненависть, Убийца, Стручок, Клешня, Вонючий Кулак и Какивотам.

Создание орка

Начальные показатели атрибутов:
Сила 11, Ловкость 10, Интеллект 9, Воля 9
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 12, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 1
Языки и профессии: Говорит на Общем и Темной Речи.
Ночное зрение: Ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.

Уровень 4 Орк-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Ты изучаешь одно заклинание или получаешь Приступ ярости.
Приступ ярости: Когда ты получаешь урон, ты совершаешь следующую атаку до конца следующего раунда с 1 преимуществом.

Возраст орка

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 8 до 12 лет.
8-12	Молодой, от 13 до 18 лет.
13-15	Средних лет, от 19 до 26 лет.
16-17	Пожилой, от 27 до 32 лет.
18	Почтенный старец, 33 года и старше.

Сложение орка

3d6	Сложение
3	Низкий и жилистый
4	Низкий и мускулистый
5-6	Ниже среднего
7-8	Худощавый
9-12	Среднего роста и веса
13-14	Тучный
15-16	Высокий
17	Высокий и костлявый
18	Ты — великан среди орков

Внешность орка

3d6	Внешность
3-5	Ты безобразен. Твое лицо — масса рубцовой ткани. Толстые шрамы пересекают тело, зашитые сыромятной кожей. Ряды открытых язв плачут потоками гноя, и ты пахнешь экскрементами, кровью и гнилью.
6-8	Ты чудовищен, с грубыми, зверскими чертами, странными наростами на коже, и мерзкими шрамами, которые зигзагами изрезали твою толстую шкуру.
9-12	Ты уродлив. У тебя большие клыки, выступающие из широкой челюсти, покатый лоб и крошечные глаза, глубоко посаженные в череп.
13-15	Ты — типичный орк, грязный и неопрятный.
16-17	Твои особенности несколько менее выражены, хотя у тебя может быть странная окраска кожи, повышенная волосатость и грубые черты лица.
18	Ты выделяешься из других орков. Твое тело примечательно свободно от шрамов и травм, калечащих твоих товарищей, и ты весьма здоров.

Предыстория орка

d20	Предыстория
1	Ты убил беспомощных. Скверна +2.
2	Ты был недолго одержим демоном. Скверна +1.
3	Ты провел 1d6 лет на арене, сражаясь против других орков на потеху толпе.
4	Ты остался верен Империи и сражался с другими орками. Они заклеймили тебя, как предатель, и изгнали.
5	Ты подцепил гниль и потерял нос и уши.
6	Ты был прикованы к веслам на галере 1d6 лет.
7	Ты был евнухом и стоял на страже императорских наложниц.
8	У тебя шрам на полтела от взрыва заклинания.
9	Ты бежал из рабства и с тех пор жил в пустыне.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился в человека и был отвергнут.
12	Ты усыновил или породил 3d6 детей. Еще раз брось 3d6 и вычти из общего количества детей, чтобы узнать, сколько еще осталось (минимум 0).
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты храбро сражался за Императора и был награжден медалью за отвагу.
16	Ты спас важного дворянина от покушения.
17	Человек разбил оковы и освободил тебя, чтобы ты обрел свою участь.
18	Ты взял меч с трупа воина, убитого тобой.
19	Боги Крови и Железа являются тебе во сне. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность орка

3d6	Личность
3	Ты сражаешься, чтобы освободить свой народ из рабства.
4	Орки — больше, чем просто убийцы, созданные Империей. У них есть сердца и души, мечты и стремления. Ты веришь, что вы должны подняться над дикостью и найти свое место.
5-6	Мир катится в ад. Туда ему и дорога.
7-8	Ты заботишься только о себе, берешь что хочешь, и делаешь что хочешь.
9-12	Убивай!
13-14	Ты никогда не сомневаешься в приказах. Ты их исполняешь.
15-16	Ты хочешь отомстить и убьешь любого, кто встанет на пути.
17	Ты веришь, что в создании орков был смысл. Без цепей у тебя больше нет цели.
18	Ты считаешь, что твой народ сотворил во имя Империи много зла. Ты стремишься исправить содеянное.

Подменыш

Феи создают подменышей, чтобы скрыть отсутствие детей, которых они крадут. Они лепят подменышей из природных материалов и используют магию, чтобы придать им вид пропавшего ребенка. Магия часто иссякает через несколько недель, но иногда она сохраняется и позволяет подменышу вырасти и стать настоящей личностью.

• **Множество масок**: Подменыши могут использовать свою магическую природу, чтобы принять облик любого, кого они видят. Они принимают разные формы, чтобы скрыть свою истинную природу, вид которой большинство считает отвратительным и тревожащим. Когда они лишены маскировки, подменыши выглядят как гуманоиды, состоящие из грязи, палок и камней, со светящимися зелеными глазами, горящими посреди лишенного всяких черт лица. Подменыши в своем истинном обличии до 1,5 метров высотой и весят 40 килограмм.

• **Изменчивые личности**: постоянная смена личности оказывает пагубное воздействие на подменышей. Большинство подражают отношениям и взглядам окружающих людей, не имея своих собственных, или, если они есть, хоронят их настолько глубоко, что не могут вспомнить, с чего они начинали или кем надеются стать.

• **Обычные имена**: если не носят имена людей, которыми прикидываются, то подменыши используют прозвища, такие как Скромница, Шутник, Весельчак, Жулик, Тень, Проныра или Ловкач.

<u>Создание подменыша</u>

Начальные показатели атрибутов:
Сила 9, Ловкость 10, Интеллект 10, Воля 10.
Восприятие равно Интеллекту+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1, **Скорость** 10, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем.
Невосприимчивость: урон от болезни; *очарование*, **болезнь**
Уязвимость к железу: ты *ослаблен* при контакте с железом.
Ночное зрение: ты можешь видеть в областях, скрытых тенями, как если бы эти области были освещены.
Похищение личности: Ты можешь использовать действие, чтобы изменить внешний вид, для соответствия целевому живому существу, которое ты можешь увидеть на небольшом расстоянии. Цель должна быть размером 1 или 1/2 и быть гуманоидом из плоти и крови. Твое тело изменяется, и теперь ты выглядишь как цель, хотя одежда и вещи остаются неизменными. Эффект длится до тех пор, пока ты снова не воспользуешься этим талантом. Если ты становишься беспомощным или касаешься предмета, сделанного из железа, ты немедленно возвращаешься к своему обычному виду.

[Примечание переводчика: проблемы с железом зависят от его магнитных свойств и распространяются и на его сплавы. Источник — дополнение Terrible Beauty/Ужасающая красота.]

Уровень 4 Подменыш-эксперт

Характеристики: Здоровье +4

Либо изучает одно заклинание, либо приобретает Преимущество двойника.

Преимущество двойника: ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы применить Похищение личности. Кроме того, когда ты крадешь личность существа, твои атаки против этого существа совершаются с 1 преимуществом, пока ты носишь его облик.

Настоящий возраст подменыша

3d6	Возраст
3	Ребенок, 8 лет или младше.
4-7	Подросток, от 9 до 14 лет.
8-12	Молодой, от 15 до 25 лет.
13-15	Средних лет, от 26 до 40 лет.
16-17	Пожилой, от 41 до 60 лет.
18	Почтенный старец, 61 год и старше.

Предпочитаемый пол подменыша

d6	Начальная форма
1-3	Выглядит мужчиной.
4-6	Выглядит женщиной.

Предпочитаемое наследие подменыша

3d6	Начальная форма
3-4	Выглядит гоблином. Перейди к разделу «Гоблин», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
5-7	Выглядит цвергом. Перейди к разделу «Цверг», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
8-15	Выглядит человеком. Перейди к разделу «Человек», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
16-17	Выглядит орком. Перейди к разделу «Орк», чтобы определить возраст, сложение и внешность.
18	Мастер определяет наследие, возраст, сложение и внешность.

Предыстория подменыша

d20	Предыстория
1	Ты лишь недавно обнаружил свою истинную природу и с трудом привыкаешь к новой действительности. Ты начинаешь игру с 1 Безумия.
2	Ты понятия не имеешь, что ты подменыш. Ты думаешь, что являешься членом наследия, чей облик носишь. Добавь дополнительную случайную профессию. Пока ты не станешь бессильным или не почувствуешь прикосновение к железу в первый раз, ты не можешь использовать Похищение личности.
3	Ты был порабощен каргой и вынужден совершать невыразимые поступки по её приказу. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
4	Ты убил человека, чью личность украл, чтобы жить его жизнью. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
5	Когда твои «родители» узнали, кто ты, они выгнал тебя из дома, и тебе пришлось самому заботиться о себе.
6	Ты сбежал из дома, когда узнал, кто ты, и много лет жил среди фей.
7	Ты заслужил вражду охотника на ведьм. Он преследует тебя и попытается убить, если ваши пути когда-нибудь пересекутся.
8	Испуганные жители выгнали тебя из родного города. Ты возненавидел их и собираешься отомстить.
9	Когда ты в первый раз похитил чужую личность, ты также получил несколько воспоминаний.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.
11	Ты влюбился, и предмет твоей страсти и не подозревает о твоей природе.
12	После того, как тебя выгнали из родного города, тебя приютил друид или ведьма. Тебе всегда есть куда вернуться.
13	Ты работал осведомителем инквизиции.
14	Ты получил образование. и умеешь читать на Общем.
15	Ты узнал страшную тайну, пока изображал кого-то другого. Придумай её вместе с мастером.
16	Твои родители вырастили тебя, хотя они знали, кто ты. Их любовь и забота помогли тебе стать достойной личностью.
17	Эльф, который создал тебя, недавно тебя нашел и подружился. Ты можешь попросить об одной услуге, заговорив в раковину, которую он тебе дал. Величина услуги на усмотрение мастера.
18	Ты принял облик кого-то известного, могущественного и важного.
19	Ты связан с преступной организацией, попав туда за магический дар.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Причуда подменыша

d20	Причуда
1	Ты всегда говоришь в третьем лице.
2	Твои глаза светятся зеленым в темноте.
3	Животные начинают нервничать рядом с тобой.
4	Ты можешь принимать облики только мужчин или только женщин.
5	Ты дикий и импульсивный.
6	Ты всегда возвращаешься к первой форме, которую ты принял.
7	Тебя тошнит от запаха железа..
8	У тебя ужасные кошмары.
9	Иногда ты слышишь голоса.
10	Ты склонен терять небольшие, несущественные вещи.
11	На одну ночь в году ты теряешь талант Похищение личности.
12	Ты можешь принимать облики только мертвецов.
13	Ты говоришь шепотом.
14	Ты издаешь странный, землистый запах.
15	Ты не можешь сохранять одежду чистой.
16	Ты не можешь напиться.
17	Ты всегда должен говорить правду, или то, что считаешь таковой.
18	Ты находишь мясо отталкивающим.
19	Ты смеешься в неподходящее время.
20	Облики, которые ты принимаешь, не имеют волос или ногтей.

Личность подменыша

3d6	Личность
3	Ты крадешь чужие обличья, чтобы делать что пожелаешь и не сталкиваться с последствиями. Тебе всё равно, как это отражается на других.
4-5	Тебе нравится принимать облики, которые позволят тебе совершить какое-нибудь озорство.
6	Ты принимаешь облики, которые дают власть над другими. Власть даёт безопасность.
7-10	Ты принимаешь другие облики ради выгоды, обычно для проникновения в запретные места.
11-13	Ты внимательно относишься к обликам, которые принимаешь. Ты стараешься держаться подальше от неприятностей и хранить свои секреты в безопасности.
14	Ты стремишься поступать правильно и использовать свои личины, чтобы помогать другим и защищаться от врагов.
15-16	Твоя природа — это дар, и ты используешь его, чтобы делать то, что считаешь правильным, даже если это означает расстроить других в процессе.
17	Ты склонен придерживаться одного облика как можно дольше; ты жаждешь стабильности и сделаешь все, чтобы быть «нормальным».
18	Ты используешь свои таланты, чтобы помогать другим, чтобы сделать мир лучше, и исправлять ошибки.

Цверг

Цверги живут под горами в сложных подземных городах. Из них они снаряжают экспедиции вглубь земли, чтобы извлекать золото и серебро из неподатливых скал. Они хранят свои сокровища в огромных погребах и с недоверием относятся к другим народам, подозревая их в том, что те жаждут цвергских богатств. У цвергов мало друзей и мало кто помогает, когда силы тьмы набегают на цвергские твердыни, чтобы разграбить их хранилища. Поэтому многие цверги блуждают по поверхности — бездомные, одинокие — в поисках нового места для себя.

• **Все дело в бороде**: у цвергов широкие, крепкие тела, конечности, увитые мышцами, и животы, выпирающие от любви к алкоголю и обжорству. Все цверги, и мужчины и женщины, носят обильную растительность на лице, заплетая её в клановые узоры, украшая серебряными или золотыми кольцами или укладывая в необычные формы. Другие отпускают великолепные усы или бакенбарды, свисающие до пояса.

• **Короткие, но плотные**: цверги ростом от 0,9 до 1,2 метров в высоту, и до 100 килограмм весом. Цвета волос и кожи разнятся подобно человеческим, но цверги, как правило, чумазые и морщинистые от работы в шахтах и кузницах.

• **Суровые и подозрительные**: Грубые, язвительные и подозрительные цверги редко заводят друзей, кроме своих сородичей. Они жаждут сокровищ, но сдерживают свою жадность в уверенности, что предки всегда приглядывают за ними. Таким образом, цверги держатся с достоинством, чтобы не навлечь позор на свой клан.

• **Общие имена**: Анис, Брунхильда, Дуган, Эрика, Франц, Грета, Гунтур, Хейда, Гельмут, Ильза, Марток, Ода и Рагнар.

Создание цверга

Начальные показатели атрибутов:
Сила 10, Ловкость 9, Интеллект 10, Воля 10
Восприятие равно Интеллект+1
Защита равна значению Ловкости
Здоровье равно значению Силы+4
Исцеление равно четверти Здоровья (округление вниз)
Размер 1/2, **Скорость** 8, **Мощь** 0
Урон 0, **Безумие** 0, **Скверна** 0
Языки и профессии: Говорит на Общем, и говорит, читает и пишет на цвергском.
Темнозрение: Ты можешь видеть в областях, занятых тенями и тьмой, на средней дистанции, как если бы эти области были освещены. За пределами этого расстояния тьма считается тенями, а тени — освещенным местом.
Ненавистная тварь: Выбери существо из таблицы ненависти. Твоя ненависть дает 1 преимущество к атакам против существ, которых ты ненавидишь.
Крепкое сложение: ты получаешь половину урона от яда. Ты совершаешь проверки с 1 преимуществом при избегании или избавлении от *отравления*.

Уровень 4 Цверг-эксперт

Характеристики: Здоровье +6
Ты либо изучаешь одно заклинание, либо получаешь Второе Дыхание.
Второе Дыхание: Ты можешь использовать действие, чтобы исцелить урон, равный Исцелению, и устранить одну из следующих немощей: *усталость*, *ослабление* или *отравление*. Использовав этот талант, ты не сможешь использовать его снова, пока не закончишь отдых.

Возраст цверга

3d6	Возраст
3	Ребенок, 20 лет или младше.
4-7	Подросток, от 20 до 30 лет.
8-12	Молодой, от 31 до 50 лет.
13-15	Средних лет, от 51 до 100 лет.
16-17	Пожилой, от 101 до 150 лет.
18	Почтенный старец, 151 год или старше.

Сложение цверга

3d6	Сложение
3	Низкий и сухопарый.
4-6	Низкий и жирный.
7-8	Ниже среднего.
9-12	Средний рост, средний вес.
13-15	Выдающийся живот.
16-17	Высокий.
18	Высокий и плотный.

Внешность цверга

3d6	Внешность
3-4	Ты выглядишь чудовищно, вероятно, из-за тяжелой жизни и нескольких небольших промашек. Твое лицо — масса рубцовой ткани, вероятно, отсутствует ухо, глаз или нос. Ты также демонстрируешь необычную привычку, например, вбиваешь гвозди в собственный череп или обмазываешься жиром троллей.
5-6	У тебя есть несколько отличительных черт, складываясь, превращают тебя в уродливого скота. Грязь от рытья грунта, полная голова вшей, исполосованная подживающими шрамами кожа и богатый аромат рвоты — все это порождает твой неповторимый стиль.
7-8	Ты типичный цверг — волосатый, дородный и грязный.
9-11	Ты лучше ухаживаешь за собой, чем большинство цвергов, и расчесываешь бороду.
12-15	Ты гордишься своей внешностью. Ты умываешься, умащиваешь бороду и, возможно, заплетаешь её или вплетаешь в неё металлические кольца.
16-18	Ты весьма хорош для цверга. У тебя царственные черты, хорошая осанка и глубокий голос. Ты гордишься своей внешностью.

Ненависть цверга

d20	Ненавистные твари
1-2	Огры
3-4	Троглодиты
5-6	Зверолюды
7-8	Орки
9-10	Гоблины
11-12	Эльфы
13-14	Тролли
15-16	Великаны
17-18	Драконы
19-20	Демоны

Предыстория цверга

d20	Предыстория
1	Ты продал душу дьяволу, чтобы разбогатеть. Дьявол обманул тебя и оставил без гроша. Ты начинаешь игру с 1 Скверны.
2	Твои предки явились тебе в видении и послали возвратить легендарную реликвию.
3	Ты случайно убил кого-то близкого.
4	Ты украл золото у соперничающего клана и тем самым себя опозорил.
5	Ты сражался с ненавистными тварями и проиграл.
6	Ты навлек позор на себя и клан. Теперь ты изгнанник, ищущий искупления, пусть даже и в смерти.
7	Ты был взят в плен ненавистными тварями. Ты жил рабом 2d6 лет.
8	Ненавистные твари захватили твой дом и уничтожили клан.
9	Ты пережил обвал и теперь слегка нервничаешь под землей.
10	Ты зарабатывал на жизнь, работая по профессии.

11	Ты — верный слуга цвергфюрста.
12	Ты талантливый ремесленник. Добавь ремесленника (любого) в список профессий.
13	Ты много путешествовал. Ты говоришь на одном дополнительном языке.
14	Ты унаследовал боевой топор или молот от кого-то из предков.
15	Ты открыл золотую жилу под своим горным жилищем.
16	Ты преследовал и помог убить ненавистную тварь.
17	Ты совершил подвиг и являешься героем клана.
18	У тебя есть ключ к древней сокровищнице, давно утраченной цвергами.
19	Ты — законный наследник крепости, занятой врагами твоего народа.
20	Ты разжился деньгами и начинаешь игру с 2d6 медяками.

Личность цверга

3d6	Личность
3	Ненависть горит внутри тебя, заставляя жить, придавая сил и направляя твою руку.
4	Ты ищешь славной смерти среди трупов врагов.
5-6	Ты любишь золото больше всего на свете. Тебе нравится его тяжесть, его звон. И его вкус.
7-8	Ты веришь, что другие жаждут твоих богатств. Твой долг — защищать своё, любой ценой.
9-12	Твоя честь — это твоя жизнь. Ты никогда не совершишь ничего, позорящего твой народ.
13-14	Ты повинуешься воле предков, обычаям народа и общему благу.
15-16	Ты веришь, что твой народ должен превозмочь жадность и подозрительность. В эти темные времена следует держаться вместе, чтобы выстоять перед грядущим роком.
17	Ты не доверяешь или не любишь не-цвергов, но они могут быть полезны.
18	Ты не особо соблюдаешь обычаи. Пришло время покинуть пыльные пещеры и поискать удачи в других местах.

Профессии

Профессии — это дела, занятия и области знаний, которые в целом нужны, чтобы дать тебе простор, необходимый для описания персонажа в сочетании с другими элементами, полученными во время его создания. Таким образом, тебе решать, как персонаж занимался профессией, как получил ее, и что это значит в контексте остальной информации о нем.

Начальные профессии

Ты начинаешь с двумя профессиями. Ты можешь выбрать любую профессию, которая тебе понравится, или позволить решать костям. В последнем случае брось d6 и обратись к таблице «Типы профессий», следуя инструкциям.

Языки

Ты можешь обменять профессию на возможность говорить на другом языке или умение читать на уже известном.

Использование профессий

Профессии описывают, что твой персонаж умеет делать и как он вписывается в игровой мир. Они служат подсказками, которые помогут решить, как действует персонаж, что он может сделать и что он знает. Иногда мастер игры на основании твоего списка профессий будет судить о том, приводит ли твоя деятельность к успеху или провалу. Профессия может дать автоматический успех или предоставить 1 и более преимуществ к броску, если результат не ясен.

Типы профессий

d6	Профессия
1	Ученая. Ты ученый. Ты можешь читать и писать на одном из известных тебе языков. Брось d20 и обратись к таблице «Ученые профессии», чтобы определить свою область знаний. Ты можешь вспомнить информацию, связанную со своей областью знаний.
2	Обычная. Ты работаешь в торговле или на производстве. Брось d20 и обратись к таблице «Обычные профессии», чтобы определить свою профессию. Ты можешь вспомнить информацию, связанную с профессией, и, если твое ремесло связано с производством, ты знаешь, как производить товары, связанные с профессией, из сырья.
3	Преступная. Ты занимаешься незаконной или недозволенной деятельностью. Брось d20 и обратись к таблице «Преступные профессии», чтобы определить свою профессию.
4	Боевая. Ты вступил в армию, стражу или ополчение. Брось d20 и обратись к таблице «Боевые профессии», чтобы определить свою профессию.
5	Религиозная. Ты принадлежишь к религиозной организации. Брось d20 и обратись к таблице «Религиозные профессии», чтобы определить свою профессию.
6	Дикая. Ты живешь вне цивилизации. Брось d20 и обратись к таблице «Дикие профессии», чтобы определить свою профессию.

Ученые профессии

d20	Область знаний	d20	Область знаний
1	Архитектура	11	Магия
2	Астрология	12	Медицина
3	Инженерное дело	13	Навигация
4	Этикет и обычаи	14	Оккультизм
5	Фольклор	15	Философия
6	География	16	Политика
7	Геральдика	17	Природа
8	История	18	Религия
9	Право	19	Наука
10	Литература	20	Война

Преступные профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Подстрекатель	11	Доносчик
2	Нищий	12	Убийца
3	Взломщик	13	Карманник
4	Кутила или повеса	14	Пират
5	Шарлатан или мошенник	15	Проститутка
6	Культист	16	Мятежник или террорист
7	Скупщик краденого	17	Вредитель
8	Фальшивомонетчик	18	Шпион
9	Игрок	19	Бандит
10	Грабитель могил	20	Беспризорник

Дикие профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Бандит, разбойник или грабитель	12	Браконьер или конокрад
2	Варвар	13	Старатель
3	Изгнанник	14	Преступник
4	Собиратель	15-16	Беженец
5-6	Проводник	17	Пещерник
7	Отшельник	18	Следопыт
8-9	Охотник	19	Зверолов
10	Кочевник или бродяга	20	Лесоруб
11	Первопроходец		

Боевые профессии

d20	Профессия	d20	Профессия
1	Стражник	9-10	Ополченец
2	Следователь	11-12	Патрульный
3-4	Охранник	13-15	Рекрут
5	Тюремщик	16	Раб
6	Офицер	17-18	Солдат
7	Матрос	19	Оруженосец
8	Наемник	20	Палач

Религиозные профессии

d20	Профессия
1-2	Приверженец. Твоя вера крепка, а следование догматам неотступно. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
3-4	Миссионер. Ты путешествуешь с места на место, проповедуя свою веру любому, кто готов слушать, и полагаясь на милость верующих. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
5	Самобичеватель. Ты облачаешься в лишения, чтобы приблизиться к богам. Ты хлещешь себя, отказываешься от воды и пищи или ищешь другие изощренные способы заставить себя страдать.
6	Еретик. Ты придерживаешься течения, которое руководство твоей религии считает опасным и еретичным.
7-8	Послушник Старой Веры. Ты был посвящен в Старую Веру.
9-10	Настоятель. Ты — духовный вождь своей общины. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
11-12	Служитель Нового Бога. Ты учишься, чтобы стать священником культа Нового Бога. Ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
13	Помощник инквизитора. Ты служишь инквизитору или охотнику на ведьм.
14-16	Паломник. Ты путешествуешь по местам, считающимся святыми для членов твоей религии.
17-18	Уличный проповедник. Ты проповедуешь на углах, призывая людей искать спасения, ибо конец близок.
19-20	Храмовый воспитанник. Ты вырос при храме. Ты, вероятно, был сиротой и воспитывался духовенством.

Обычные профессии

d20	Профессия
1	Дрессировщик
2	Аптекарь или целитель
3	Ремесленник. Выбери ремесло. Примеры: пекарь, кузнец, переплетчик, пивовар, плотник, свечник, сапожник, красильщик, стеклодув, ювелир, кожевник, каменщик, гончар, печатник и портной.
4	Художник. Выбери способ. Примеры: живописец, поэт, скульптор и писатель. Если ты выберешь поэта или писателя, то ты умеешь читать и писать на одном из известных тебе языков.
5	Лодочник или паромщик
6	Мясник
7	Повар
8	Гуртовщик или пастух
9	Артист. Выбери стиль. Примеры: актер, атлет, комик, куртизанка, танцор, оратор, кукловод, певец и рассказчик.
10	Фермер
11	Рыбак или китобой
12	Конюх
13	Рабочий. Выбери занятие. Примеры: трубочист, могильщик, носильщик, докер и дворник.
14	Торговец. Выбери товар. Примеры: оружие, зерно, скот, рабы, специи и ткань.
15	Шахтер
16	Музыкант. Выбери инструмент. Примеры: ударные, струнные и духовые.
17	Моряк
18	Слуга или лакей
19	Лавочник
20	Извозчик

Изменение профессий

Поскольку профессией может быть что угодно, связанное с образом жизни или родом деятельности, ты можешь заменить перечисленные профессии на любые другие. Например, вместо того, чтобы стать комиком, ты можешь быть клоуном или мимом. Ты можешь выбрать трубочиста для рабочего или пекаря для повара. Прежде чем делать замену, поговори с мастером, чтобы убедиться, что она подходит для игры.

Начальное снаряжение

Твоё начальное снаряжение зависит от богатства персонажа. Чтобы определить его, брось 3d6 и сверься с таблицей богатства. Придумай, как персонаж дошел до такой жизни, с учетом профессий и наследия.

Начальное богатство определяет снаряжение, с которым ты начнешь первое приключение. Подробнее о снаряжении см. **главу 3**.

Богатство

3d6	Образ жизни
3-4	**Нищий**: У тебя ни гроша и спишь ты в канаве.
5-8	**Бедный**: Ты живешь в убогих условиях и не знаешь, будешь ли завтра есть.
9-13	**Скромный**: Ты сводишь концы с концами.
14-16	**Приличный**: Ты живешь хорошо и немного откладываешь.
17	**Зажиточный**: Ты живешь очень хорошо. Изысканная одежда, отличное жильё — ты давно ни в чем не испытывал нужды.
18	**Богатый**: Тебе больше нечего хотеть. Ты, скорее всего, из дворян, у тебя есть слуги и поместье, замок, или особняк в лучшей части города. Твое состояние снискало тебе множество друзей, но и множество врагов.

Нищий

Дубина или праща с 20 камнями, лохмотья и кошель с 1d6 резан.

Бедный

Посох или дубина или праща с 20 камнями, заплатанная простая одежда, мешок, хлеб, бурдюк, трутница, свеча и кошель с 2d6 резан.

Скромный

Кинжал, посох или дубина или праща с 20 камнями, простая одежда, рюкзак, пайки на неделю, бурдюк, трутница, 1d3 факелов и кошель с 1d6 медяков.

Приличный

Кинжал, посох или дубина или праща с 20 камнями, изящная одежда, рюкзак, плащ, пайки на неделю, бурдюк, моток веревки, трутница, 2 факела, целебное зелье и кошель с 2d6 медяков. У тебя также есть маленький щит; формула заклинания ранга 0 на выбор мастера, записанная на свитке; или набор целителя, набор инструментов или набор для письма.

Зажиточный

Кинжал, придворная одежда, плащ, рюкзак, пайки на неделю, бурдюк, моток веревки, трутница, фонарь, 2 фляги масла, целебное зелье и кошель с 1d6 серебряков. У тебя также есть щит; формула заклинания ранга 0 на выбор мастера, записанная на свитке; или набор целителя, набор инструментов или набор для письма.

Богатый

Кинжал, дворянская одежда, плащ, пайки на неделю, бурдюк, целебное зелье и кошель с 2d6 серебряков. У тебя также есть личный слуга, охранник и три лошади с упряжью.

Забавные штуки

Твой персонаж начинает игру с одной забавной штукой. Это может быть необычный предмет, черта характера, наследство от загадочного предка или что-то еще, что делает персонажа уникальным.

Чтобы определить свою **забавную штуку**, брось d6, чтобы увидеть, какую таблицу использовать. Затем брось d20 и обратись к соответствующей таблице.

Таблицы забавных штук

d6	Таблица
1	Таблица 1
2	Таблица 2
3	Таблица 3
4	Таблица 4
5	Таблица 5
6	Таблица 6

Забавные штуки № 1

d20	Забавная штука
1	Крошечный металлический ящик без отверстий, слабо тикающий.
2	Череп из прозрачного кристалла.
3	Стеклянный шар, наполненный водой, в котором плавает крошечная живая золотая рыбка.
4	Чудной запах, острая вонь или непроходящие проблемы с кожей.
5	Бутылк девичьих слёз.
6	Неувядающий цветок.
7	Маленький магнит или серебряное зеркало.
8	Приглашение на вечеринку или маскарадная маска.
9	Носовой платок с монограммой, всегда остающийся чистым.
10	Складной нож, всегда острый.
11	Пара танцевальных туфель.
12	Крошечный неработающий механический паук.
13	Сушеная голова.
14	Стеклянный глаз или безоар.
15	Книга, написанная на неизвестном языке или о том, чего ты не хочешь знать.
16	Колода гадальных карт.
17	Пара шулерских костей.
18	Шесть маленьких пирожных, каждое из которых насытит съевшего до рассвета следующего дня.
19	Филактерия, в которой хранится клочок бумаги с единственным словом.
20	Репутация отморозка.

Забавные штуки № 2

d20	Забавная штука
1	Флейта, свирель или другой музыкальный инструмент.
2	Ковчежец, содержащий небольшую кость.
3	Крошечный идол демона, вырезанный из зеленого камня.
4	Памятный подарок от поклонника или любовника.
5	Домашняя мышь, белка или кролик.
6	Монокль или пара тяжелых защитных очков.
7	Серебряное ожерелье с медальоном.
8	Табакерка, полная табака.
9	Блестящая драконья чешуйка.
10	Яйцо размером с кулак, покрытое синими пятнами.
11	Безответная любовь.
12	Черный железный котел, заполненный костями.
13	1d20 железных гвоздей в ящике.
14	Флакон сладких духов или бутылка шмурдяка.
15	Бронзовое перо.
16	Железная монета с гравировкой на одной стороне или стальная монета с головой дракона с обеих сторон.
17	1d6 + 1 кистей в ящике.
18	Окровавленная кукла.
19	Серебряное обручальное кольцо стоимостью 1 серебряк.
20	Щетка, расческа или зонтик.

Забавные штуки № 3

d20	Забавная штука
1	Брусок мыла или полотенце.
2	30 метров шпагата в клубке.
3	Крошечный портрет, прядь волос или другой знак внимания от того, кто тебя любит.
4	Маленький бочонок пива.
5	Пара кроликов или мешок горшков и сковородок.
6	Стрела или болт с посеребренным наконечником.
7	Половина карты сокровищ, карта чужой земли или большая синяя карта, покрытая кругами со странными обрывками записей между ними.
8	Оружие на выбор мастера.
9	Легкий или тяжелый щит с необычным геральдическим элементом.
10	Причудливый набор одежды с подозрительным пятном.
11	Личный слуга.
12	Серебряный святой символ или прекрасная икона.
13	Мешок с 2d6 камнями, желудями, отрубленными головами или аппетитными грибами.
14	Музыкальная шкатулка, играющая грустную-грустную песню при открытии.
15	Мешок с сотней стеклянных шариков.
16	Стеклянная банка со слюной, мешок с гниющими куриными потрохами или непристойный шрам.
17	Маленькая сумка с 3d6 зубами, ожерелье из 1d6 ушей или 1d6 отрубленных голов, связанных за волосы.
18	Новорожденный ребенок, который может быть или не быть твоим.
19	Шесть тонких белых свечей в коробочке.
20	Маленькая злобная собачка.

Забавные штуки № 4

d20	Забавная штука
1	Стеклянная банка с жуком, покрытым светящимися пятнами (светит как свеча).
2	Пара сапог, дающая 1 преимущество, когда крадешься или серый плащ, дающий 1 преимущество, когда прячешься.
3	Стеклянная банка со странным органом, плавающим в спирте.
4	Крошечная стеклянная клетка.
5	1d6 пузырьков чернил в ящике, все разного цвета.
6	Маленькая неработающая механическая сова.
7	Веревка длиной 20 метров, которую невозможно порезать.
8	Значок наемной роты.
9	Коробка сигар или трубой и кисет табака.
10	Медальон, изображающий жуткое женское лицо.
11	Шипованный ошейник, прищепки и плетка.
12	4-килограммовый мешок муки.
13	Бронзовая табличка с выгравированным именем.
14	Хрустальная бутылка, содержащая жидкость, которая светит в радиусе 2 метров при удалении пробки.
15	Коробочка с шестью брусками мела.
16	Рекомендательное письмо от высокопоставленного и влиятельного человека.
17	Осколок зеркала, отражающий странное место.
18	Маленькая золотая клетка с живой феей, которая не может говорить.
19	Бутылка с надписью «Глаз тритона».
20	Мешок фасоли.

Забавные штуки № 5

d20	Забавная штука
1	Банка смазки или бутылка клея.
2	Стеклянная сфера, наполненная клубящимся туманом.
3	Плащ с 2d20 карманами, скрытыми в подкладке.
4	Очки, иногда позволяющие видеть сквозь 2 сантиметра сплошного камня.
5	Маленькая синяя коробка, изнутри больше, чем снаружи (в два раза).
6	Маленький стальной шарик.
7	Окаменевшая рука, подергивающаяся в свете полной луны.
8	Истинное имя очень незначительного дьявола.
9	Анимированный скелет мыши.
10	Оружие на выбор мастера, всегда излучающее свет в радиусе 1 метра.
11	Мешочек с 1d6 + 1 щепотками пыли, которая при посыпании камня делает 1 кубический метр материала мягким, как глина.
12	Банка краски, заполняющаяся на рассвете.
13	Крошечный металлический шарик, парящий в 2 сантиметрах над любой твердой поверхностью.
14	Мешочек с 1d6 + 1 щепотками алмазной пыли.
15	Мозг в банке.
16	Мешок подозрительно мясистых палок.
17	Булава из фиолетового металла с вырезанным на рукояти именем.
18	Здоровенный кусок угля, источающий угрозу.
19	Янтарь, содержащий муху с человеческим лицом.
20	Сожаления о жизни.

Забавные штуки № 6

d20	Забавная штука
1	Репутация умелого любовника.
2	Мумия полуросликa.
3	Набор одежды, который меняет вид каждый день на закате.
4	Банка свеклы.
5	Преследователь, идущий за тобой, но убегающий, когда ты к нему подходишь.
6	Позорное прошлое.
7	Повторяющийся тревожный сон.
8	Чемодан, заполненный частями тела.
9	Повозка или тележка, влекомая грустным осликом.
10	Три маленькие белые мыши, которые нашептывают тебе странные вещи, пока ты спишь.
11	Тремор, лицевой тик или раздражающий смех.
12	Градусник.
13	Складной шест, 3 метра длиной.
14	Тень, отбрасываемая тобой, никогда не соответствует твоим движениям в точности.
15	Страх и ненависть.
16	Любовь к бутылке.
17	Тонкая кольчужная рубаха, которая считается легкой броней и ее можно носить под обычной одеждой (работает как кольчуга и не складывается с другими доспехами).
18	Причудливый фетиш.
19	Требовательный супруг.
20	Страшная тайна, которую ты не осмеливаешься раскрывать.

Отыгрыш

Твой персонаж вписан в свой мир. Он или она — человек с надеждой и мечтами, страхами и предубеждениями, историей и будущим, которые сообщают о его личности. Тебе решать, как изображать персонажа в игре, но независимо от того, что ты решишь, ты должен придерживаться решений, принятых во время создания.

Чтобы помочь своему персонажу обрести целостность, придумай пару положительных черт и по крайней мере одну отрицательную, отметив их где-нибудь на листе персонажа. Если тебе нужно вдохновение, ты можешь обратиться к таблице черт характера.

Черты характера

d20	Положительные	Отрицательные
1	Великодушие	Отстраненность
2	Радостность	Надменность
3	Отвага	Тщеславие
4	Надежность	Трусость
5	Решимость	Лживость
6	Исполнительность	Порывистость
7	Сопереживание	Лень
8	Честность	Злобность
9	Снисходительность	Надоедливость
10	Доброта	Сварливость
11	Щедрость	Грубость
12	Любезность	Язвительность
13	Искренность	Эгоистичность
14	Благородство	Небрежность
15	Скромность	Скупость
16	Идеализм	Мрачность
17	Воображение	Угрюмость
18	Покладистость	Беспечность
19	Доблесть	Недружелюбие
20	Организованность	Пошлость

Вопросы для вживания в роль

Отвечая на следующие вопросы от лица персонажа, ты сможешь понять, как персонаж думает и ведет себя, и во что верит.

Отношения

Как ты относишься к другим? Тебе нравится быть в центре внимания? Легко ли ты заводишь друзей? Легко ли ты идешь на контакт? Или тебе не по себе в большой компании? Ты предпочитаешь находиться в одиночестве или в кругу близких друзей? Какие люди тебе больше нравятся? Тебе нравятся общительные люди, или тихие, более сдержанные? Каких людей ты избегаешь? Кто твои друзья? Кто твои враги?

Ценности

Назови то, чем ты дорожишь больше всего. Затем назови то, что ты можешь потерять. Это могут быть идеалы — любовь, честь или милосердие, связи с другими — друзьями и семьей, или более приземленные вещи — ценное оружие, реликвия или знак любви. Подумай о том, что ты ценишь больше всего — что делает его важным для тебя? На что ты пойдешь, чтобы защитить его, сохранить или достичь? Что касается того, чем ты дорожишь меньше всего... Почему это неважно для тебя? Как легко ты от него откажешься?

Страх и ненависть

Все чего-то боятся. Чего боишься ты? Причиной страха может быть положение или состояние. Ты можешь бояться одиночества или бессилия. Это может быть и что-то материальное: пауки, змеи, демоны. Почему страх имеет власть над тобой? Как ты обуздываешь свой страх, когда сталкиваешься с ним?

Что ты ненавидишь? Причиной твоего страха может быть предмет ненависти, особенно если страх напоминает о себе постоянно. Подобно страхам, ненависть может распространяться на отвлеченные понятия — тиранию, рабство, несправедливость и страдания. Или это может быть человек или организация. Подумай о причине, по которой ты ненавидишь то, что ненавидишь. Оно задело непосредственно тебя? Ты пострадал от этого? Или ненависть выражает один из твоих идеалов?

Любовь и страсть

Подобно тому, как у каждого есть страхи, у них также есть и страсти. Страсть может быть любой, на твой выбор. Это может быть состояние бытия, отношения, объект или ощущение. Ты можешь желать любви, мира или безопасности. Ты можешь жаждать отношений с другим персонажем. Или ты мог бы искать легендарную реликвию или победы над заклятым врагом.

Кроме того, что ты любишь? Ты можешь любить семью, друзей, любовницу, питомца, важный для тебя предмет или же свой народ. Подумай о причинах своей любви. Она возникла из обязательства или долга, или чего-то более глубокого и загадочного?

Тайны

У тебя есть, по крайней мере, одна тайна. Что такого мог бы знать твой персонаж и только он один? Затем придумай секрет, известный только тебе и, возможно, еще одному или двум. Поделитесь своим секретом с мастером, так как эта информация может быть важна для будущего приключения.

Достижения

Ты совершил что-то выдающееся? Как ты к этому относишься? Поделился ли ты этим с другими или хранишь в себе?

Власть

Стремишься ли ты руководить? Нравится ли тебе принимать решения или ты оставляешь это другим? То, как ты относишься к власти, повлияет на то, как персонаж вписывается в группу.

Обязательства и ответственность

Держишь ли ты обещания? Решаешь проблемы по мере поступления или откладываешь на потом? Чувствуешь ли себя виновными, когда не выполняешь обязательства?

Добро и зло

Разве мир четко разделен на добро и зло? Или есть лишь оттенки серого? К чему ты склоняешься? Ты помогаешь другим, пренебрегаешь собственными нуждами или отдаешь последнюю рубаху? Или сначала заботишься о себе, используя других для улучшения своего положения?

Твое первое приключение

Как только ты закончишь создание персонажа, ты готов отправиться в стартовое приключение. Имеет смысл сыграть в это приключение с группой друзей, один из которых будет мастером. Прохождение стартового приключения имеет много плюсов.

Изучение правил

Стартовое приключение дает тебе возможность узнать, как работает игра, например, как осуществлять бой, социальное взаимодействие и перемещение, не беспокоясь о слишком многих исключениях, появляющихся на более высоких уровнях. По завершении приключения тебе станет понятно, как работают основные правила.

Решения и последствия

Играя, отслеживай, что делает и как ведет себя твой персонаж. Поведение во время первого приключения задаст направление развития дальнейшего развития. Поэтому, если ты много сражаешься, крадешься, применяешь заклинания с формул, которые ты нашел, или делаешь еще что-то, заслуживающее внимания, записывай.

Создание группы

Первое приключение работает прологом к истории происхождения персонажей, играемых тобой и твоими друзьями. Твой персонаж может знать одного или несколько других персонажей, которые войдут в группу, или вы можете быть незнакомы. Несмотря на это, приключение породит конфликты, вызовы и откровения, которые свяжут ваших персонажей на весь остаток игры. Ниже описаны пункты, которые неплохо выполнить во время первого приключения.

Взаимодействие

Изучение командной работы имеет решающее значение для твоей группы, позволяя пережить поджидающие опасности. Ищи способы помочь другим игрокам создать крепкие связи между персонажами. Обрати внимание на создание отношений между ними, несмотря на то, подружишься ли ты с кем-то или вступишь в конфликт. Эти отношения будут важны после формирования группы.

Избегание конфликтов

Начинающие персонажи хрупкие и имеют мало ресурсов. Поскольку один или два удара могут лишить тебя сознания или даже убить, тебе следует быть осторожным в драке и начинать её только в крайнем случае.

Подбор снаряжения

Твое начальное снаряжения вряд ли будет служить тебе долго. Тебе понадобится броня, оружие и припасы получше, если ты намереваешься продолжать. Ты можешь улучшить свое снаряжение работая за деньги, обшаривая трупы и грабя врагов.

Достижение целей

В каждом приключении есть задача, цель или конфликт, двигающие сюжет. Иногда их объявляет мастер, а иногда тебе придется узнавать суть задания в процессе игры. Достижение цели завершает историю, поэтому продолжайте двигаться к ней, когда играете.

Повышение уровня

После завершения первого приключения твоя группа получает уровень. Как указано в таблице Развития, на первом уровне ты выбираешь путь новичка из описанных в **главе 3**. Путь может быть любым, но лучше, если он будет соответствовать случившемуся во время приключения. Если, к примеру, ты сражался оружием, то неплохо подойдет воин или плут. Если ты применил магию, можно выбрать мага или жреца.

На протяжении дальнейшей игры группа повышает уровень тогда, когда об этом скажет мастер. Обычно это происходит, когда ты с друзьями завершаешь значительную часть сюжета и добиваешься поставленных целей. При повышении уровня сверься со следующей таблицей.

Развитие

Уровень	Инструкция
1	Выбери путь новичка из представленных в **Главе 3** и получи достоинства пути для этого уровня.
2	Получи достоинства пути новичка для этого уровня.
3	Выбери путь эксперта из представленных в **Главе 4** и получи достоинства пути для этого уровня.
4	Получи достоинства наследия для этого уровня.
5	Получи достоинства пути новичка для этого уровня.
6	Получи достоинства пути эксперта для этого уровня.
7	Выбери путь мастера из представленных в **Главе 5** и получи достоинства пути для этого уровня.
8	Получи достоинства пути новичка для этого уровня.
9	Получи достоинства пути эксперта для этого уровня.
10	Получи достоинства пути мастера для этого уровня.

Начало на высоких уровнях

Ты можешь начать игру на высоких уровнях, если присоединяешься к уже существующей группе или если мастер решил начинать не с нуля. Создай обычного начального персонажа, а после следуй инструкциям в таблице Развития, пока не достигнешь уровня группы.

Снаряжение на высоких уровнях

Финансовое положение персонажей высоких уровней прочней, чем низких. Добавь 2d6 серебряков в кошель за каждый уровень. Ты можешь потратить эти средства на лучшее оружие, броню и дополнительное снаряжение, описанные в **Главе 6**.

В дополнение, каждый раз при выборе пути, на уровнях 1, 3 и 7, ты получаешь еще одну забавную штуку из таблиц **Забавных Штук**, находящихся в **Начальном Снаряжении**.

Глава 11: Правила игры

В этой главе рассказывается все, что необходимо знать для игры в *Тень Повелителя Демонов*. Правила включают в себя основы взаимодействия персонажей и существ с миром игры. И персонажи игроков, и существа, с которыми они сталкиваются, могут обладать особыми способностями, которые меняют работу обычных правил. Такие исключения всегда преобладают над общими правилами, описанными в данной главе.

Во время игры используй здравый смысл и знания реального мира в качестве мерила возможного и невозможного. Сверхъестественные явления, магия и другие аномалии могут игнорировать то, что мы считаем законами природы, изменять или совсем отменять их. Но если не брать в расчет чудеса, то персонажи могут то же, что и реальные люди: карабкаться по скалам, разжигать костры, ходить, балансировать на канате, говорить, прислушиваться и т. д. В большинстве случаев правила для этого не понадобятся. Ты говоришь мастеру игры, что персонаж делает, и игра продолжается.

Для простоты правила используют местоимение «ты» для описания действий твоего персонажа в игре.

Принятие решений

Обычные действия выполняются просто. Например, ты говоришь мастеру, что ты проводишь вечер, напиваясь в баре. Если не происходит ничего неожиданного, то все проходит в точности, как заявлено, и история продолжается.

Если ты пытаешься сделать что-нибудь невозможное, то мастер отвечает, что действие не удается и описывает результат приложенных усилий, если он есть. Например, попытка пройти сквозь прочную стену без использования магии или необычных способностей просто проваливается ; мастер говорит тебе, что ты врезаешься в стену и отскакиваешь.

Иногда действие, которое ты описываешь, вынуждает мастера принимать решение о своей возможности. Правила помогают в этом, часто требуя, чтобы исход определялся броском костей.

Время

Во время игры редко когда необходим точный хронометраж. Если ты не спешишь, то не имеет

значения, сколько займет поход по рынок или дорога до пограничного города. Мастер сам устанавливает сроки. Месячное океанское плавание может быть сведено к минутному описанию, а напряженные переговоры проводиться в режиме реального времени.

Однако бывают случаи, когда время важно. Когда огр вылезает из пещеры и нападает, когда ты вступаешь в ловушку и должен бежать от потока воды, извергнутого ей, или когда ты преследуешь маньяка в лабиринте переулков, тогда тебе необходимо знать, когда наступает твоя очередь действовать. В таких случаях мастер может переключаться на **раунды**, отрезки времени по 10 секунд. Подробнее о раундах можно прочитать далее в этой главе, в разделе "Бой".

Броски костей

Как было сказано во введении, в игре используются два типа костей: двадцатигранник и шестигранник (обычный кубик, использующийся во многих играх).

Ты бросаешь двадцатигранник (**d20**), когда предпринимаешь действие, чей исход неясен. Бросок определяет, увенчалась ли попытка успехом или привела к провалу.

Ты бросаешь один или несколько шестигранников (**d6**) в ряде других случаев. Наиболее типичный пример — нанесение урона.

Броски d20

d20 бросается, чтобы определить результат действия при **атаке** или **проверке**. При каждом броске d20 выполни следующие шаги:

• **Брось кость**: запомни выпавшее число.

• **Примени модификаторы**: добавь или вычти любые модификаторы атрибутов или характеристик персонажа полученного числа. Используемые модификаторы определяются правилами или мастером, в зависимости от поставленной задачи.

• **Примени прочие поправки**: добавь или вычти любые другие поправки к броску: бонусы, штрафы, помехи или преимущества.

• **Определи результат**: сравни итог с целевым числом. Если сумма равна или превышает целевое число, то это успех. Если сумма меньше целевого числа, это провал.

Атаки

Ты совершаешь атаку, когда пытаетесь повлиять на другое существо или объект или повредить им. Атакой, к примеру, считается размахивание оружием для нанесения удара по врагу, сотворение заклинания, сокрушающего разум, или использование булавы для уничтожения статуи. Более подробно см. в разделе "**Бой**".

• **Модификатор**: атаки с оружием ближнего боя, например топором или мечом, обычно используют модификатор Силы. Когда ты атакуешь оружием дальнего боя, пистолетом или арбалетом, то к броску обычно добавляется модификатор Ловкости. Особые типы атак могут использовать другие модификаторы атрибутов. Некоторые виды заклинаний требуют, чтобы совершения атаки; описание заклинания подскажет, какой модификатор следует использовать при его сотворении.

• **Целевое число**: целевым числом для атаки обычно является значение Защиты существа для атак оружием или значение атрибута для других видов атак.

• **Успех**: в целом успех наносит урон цели, налагает немощь или заставляет цель двигаться или вести себя определенным образом. Например, если ты атакуешь существо оружием и добиваешься успеха, ты бросаешь урон оружия. Существо получает урон, равный сумме этого броска.

• **Провал**: цель избегает атаки: ты промахиваешься, выстрел уходит в сторону, или заклинание не наносит вреда или не оказывает воздействия на цель.

Пример атаки

Персонаж Стаси, Анис, пускает в медведя стрелу из лука. Она атакует оружием дальнего боя, поэтому она добавляет модификатор Ловкости к атаке. Стася бросает d20 и получает 4. Она добавляет свой модификатор Ловкости (+3) к числу на кубике, получая в общей сложности 7. Защита медведя равна 14, поэтому результатом атаки является провал, а стрела улетает в кусты.

Проверки

Ты совершаешь проверку, когда пытаешься совершить действие с неопределенным исходом, не направленное прямо против другого существа. Иногда действие, которое обычно будет простым, становится более сложным при стрессе или ограничении времени. Примеры проверок включают в себя скалолазание, плавание, взлом замков, прислушивание к слабым звукам, уменьшение урона, который ты мог бы получить, попав под заклинание Огненного Шара, отпрыгивание от сработавшей ловушки или сохранение рассудка перед лицом невыразимого ужаса.

• **Модификатор**: тип модификатора зависит от действия, которое ты пытаешься выполнить. Например, ты совершаешь проверку Силы для выбивания двери, применяя модификатор Силы. Если ты подслушиваешь под дверью, ты совершаешь проверку Восприятия и используешь модификатор Восприятия. Если ты хочешь отпрыгнуть с пути Волшебной Молнии, ты совершаешь проверку Ловкости и используешь модификатор Ловкости.

• **Целевое число**: целевое число для проверок всегда равно 10.

• **Успех**: действие выполняется как задумано.

• **Провал**: действие не выполняется или результат далек от желаемого. Если ты повторишь одно и то же действие при одинаковых обстоятельствах, это автоматически приведет к провалу. Например, если ты попытаешься влезть на гладкую скалу без подготовки и получишь провал, то не сможешь при тех же обстоятельствах подняться на эту скалу. Чтобы подняться наверх, придется каким-то образом изменить обстоятельства. Ты можешь забросить веревку с крюком, найти лестницу, вбить клинья или надеть лапы.

Другой пример: скажем, ты пытаешься вскрыть замок. Если у тебя полно времени и ничто тебя не отвлекает, то в конце концов ты вскроешь его без всяких бросков. Однако, если обстановка не располагает, тебе, возможно, придется пройти проверку. Если ты получаешь провал, то больше не сможешь попытаться вскрыть замок при тех же обстоятельствах, хотя ты можешь повторить попытку, когда проблемы будут устранены.

<u>Пример проверки № 1</u>

Персонаж Джо, Гельмут, пытается выбить запертую дверь. Мастер решает, что Джо должен совершить проверку Силы. Джо бросает d20 и получает 9. Он добавляет свой модификатор Силы (+2) к числу на

кубике, в общей сложности 11, что является успехом, так как Джо нужно 10. Гельмут вышибает дверь.

Пример проверки № 2

Подлый пиромант извергает огонь из кончиков пальцев, поймав персонажа Хизер, Джаспера, в зону поражения. Заклинание наносит урон огнём всему в области действия, но существа могут попытаться пройти проверку Ловкости, чтобы получить только половину урона. Хизер бросает d20 и получает 9. Она добавляет свой модификатор Ловкости (+1) к числу на кубике, получив в общей сложности 10. Так как общая сумма 10 или выше, она получает успех и записывает себе только половину урона.

Бонусы и штрафы

Многие ситуации в игре могут давать **бонус** или **штраф** к броску d20, представляющий собой влияние обстоятельств.

Бонус — положительное число (+), которое ты добавляешь к броску; **штраф** — отрицательное число (-), которое вычитается. У одного броска могут быть бонусы и штрафы из разных источников. Они складываются между собой, поэтому тебе нужно подвести итог и применить его к результату броска.

Помехи и преимущества

Обстоятельства могут сделать броски d20 проще или труднее. Положительные обстоятельства дают одно или несколько **преимуществ**, в то время как отрицательные обстоятельства налагают одну или несколько **помех**.

Преимущества

Преимущества улучшают ваши броски d20. К данному броску могут быть применены одно или несколько преимуществ. За каждое преимущество ты бросаешь d6, а затем прибавляешь наибольшее выпавшее число к броску d20. Например, если ты совершаешь бросок d20 с 3 преимуществами, ты будешь бросать 3d6. Предположим, что выпало 1, 4 и 6. 6 — это наибольшее число, поэтому к броску d20 прибавляется 6.

Помехи

Помехи препятствуют вашим броскам d20. К данному броску могут быть применены одна или несколько помех. За каждую помеху ты бросаешь d6, а затем вычитаешь наибольшее выпавшее число из броска d20. Например, если ты совершаешь бросок d20 с 4 помехами, ты будешь бросать 4d6. Предположим, что выпало 1, 3, 5 и 5. Поскольку 5 — наибольшее число, то из броска d20 вычитается 5.

Объединение помех и преимуществ

Помехи и преимущества отменяют друг друга один к одному. Если к одному броску d20 применяются 2 преимущества и 1 помеха, ты совершаешь бросок с 1 преимуществом (1 помеха отменяет 1 преимущество). Аналогично, если к броску применяются 2 преимущества и 4 помехи, ты в итоге совершаешь бросок с 2 помехами (2 преимущества отменяют 2 помехи).

Атрибуты

Атрибуты описывают основные возможности существа в игре. У большинства существ есть четыре атрибута: **Сила**, **Ловкость**, **Интеллект** и **Воля**. Каждый атрибут включает два числа: **значение** и **модификатор**. Вместе эти числа отражают влияние врожденных способностей и их развития на попытки что-либо совершить.

• **Значение**: значение атрибута варьируется от 1 до 20. Персонажи игроков обычно имеют начальные значения атрибутов от 8 до 13.

• **Модификатор**: модификатор атрибута равен (значение-10). Применяется к броскам d20 с использованием этого атрибута.

Использование атрибутов

Вот несколько советов о том, как обычно используются атрибуты персонажа. Каждый атрибут связан с одной или несколькими **характеристиками**, описанными ниже.

Связь атрибутов и характеристик

Атрибут	Характеристика
Сила	Здоровье
Ловкость	Защита
Интеллект	Восприятие
Воля	Безумие

Сила

Сила описывает мускулы, телосложение, физическую силу и выносливость.

• **Значение**: значение Силы является целевым числом для любой атаки, наносящей урон непосредственно телу.

• **Здоровье**: мера способности противостоять урону. Начальное здоровье равно значению Силы и может быть изменено наследием (см. **Главу 1**). Если значение Силы увеличивается, Здоровье увеличивается соответственно.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Силой, когда атакуешь оружием ближнего боя или используешь грубую силу, чтобы толкнуть, схватить или сбить с ног другое существо.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Силы, при попытках физической активности, в их числе: скалолазание, бег на дальние дистанции, плавание. Ты также совершаешь проверку Силы, чтобы противостоять воздействию яда, болезней и подобных вредных веществ или ситуаций.

• **Подъем веса**: значение Силы определяет, сколько веса ты обычно можешь поднять, как показано в **таблице грузоподъемности**. В столбце «Норма» указывается, сколько ты можешь уверенно поднять над головой, не выполняя проверку. В столбце «Успех» указан максимальный вес, который ты можешь поднять, получив успех в проверке Силы.

• **Размер**: Большие существа могут поднимать больше веса, в то время как мелкие существа не могут поднимать столько же. Умножьте грузоподъемность существа на его размер (см. **Характеристики**), чтобы определить, сколько оно может поднять. Например, существо размера 2 с Силой 10 может уверенно поднять 90 кг или 180 кг с успехом в проверке Силы.

• **Перетаскивание и сдвигание**: существо может перетащить примерно в 5 раз больше веса, чем обычно поднимает. Используя действие (см. «**Бой**»), существо может перетащить или сдвинуть подходящий объект на расстояние до 2 метров по достаточно ровной поверхности, на 1 метр вверх по наклонной поверхности или на 3 метра вниз по наклонной поверхности.

Ловкость

Ловкость описывает быстроту, способность держать равновесие и скорость реакции.

• **Значение**: значение Ловкости является целевым числом для любой атаки, которой достаточно касания, или для ловушки.

• **Защита**: значение Защиты является целевым числом для атаки с использованием оружия. Оно равно значению Ловкости, если не использовать броню или щит.

Грузоподъемность

Сила	Норма	Успех
1	0,5 кг	1 кг
2	1 кг	2 кг
3	2 кг	4 кг
4	4 кг	9 кг
5	9 кг	18 кг
6	13 кг	27 кг
7	18 кг	36 кг
8	22 кг	45 кг
9	34 кг	68 кг
10	45 кг	90 кг
11	68 кг	135 кг
12	90 кг	180 кг
13	115 кг	230 кг
14	160 кг	315 кг
15	225 кг	450 кг
16	450 кг	900 кг
17	900 кг	1800 кг
18	1800 кг	3600 кг
19	3600 кг	7200 кг
20	7200 кг	14500 кг

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Ловкостью, когда атакуешь оружием дальнего боя или оружием ближнего боя, обладающим свойством точное (см. Бой).

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Ловкости, когда пытаешься совершать физические действия, связанные с быстротой и ловкостью, в их числе: прыжки в длину, прыжки в высоту, освобождение от пут или протискивание сквозь узкие проемы. Ты также совершаешь проверку Ловкости, чтобы уменьшить урон от попадания под взрыв или при избегании внезапной опасности, вроде растяжки.

Интеллект

Интеллект описывает хитрость, смекалку, память и образование.

• **Значение**: значение Интеллекта является целевым числом для любой атаки, которая обманывала бы или путала разум, мысли и чувства.

• **Восприятие**: ты используешь Восприятие, чтобы замечать и взаимодействовать с вашим окружением. Базовое значение Восприятия обычно равно значению Интеллекта, но может быть изменено наследием.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Интеллектом, когда творишь определенные заклинания или пытаешься обмануть другое существа.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Интеллекта, когда пытаешься вспомнить позабытую информацию, использовать логику для решения проблемы или пытаешься выполнять любые другие действия, требующие знаний или образования. Ты также совершаешь проверку Интеллекта, чтобы противостоять эффектам, которые ослабляют или повреждают разум, обманывают чувства, приводят в замешательство или сбивают с толку.

Воля

Воля описывает мужество, дисциплинированность и самосознание.

• **Значение**: значение Воли является целевым числом для любой атаки, которая заставляет действовать против воли, например, становиться очарованным, принужденным или испуганным.

• **Безумие**: Ужасные или неестественные переживания могут повергнуть персонажей в безумие. Значение Воли является максимальным количеством Безумия, которое ты можешь получить, прежде чем сойти с ума.

• **Атаки**: ты совершаешь атаку Волей, когда творишь определенные заклинания или пытаешься убедить или запугать другое существо.

• **Проверки**: ты совершаешь проверку Воли, когда используешь решимость, чтобы преодолеть вызов. Ты также совершаешь проверку Воли, чтобы противостоять эффектам, которые предписывают или ограничивают действия или чтобы избежать получения Безумия.

Характеристики

У существ также есть характеристики, которые описывают прочие черты. Некоторые характеристики (Здоровье, Защита, Восприятие и Безумие) связаны с атрибутами.

Здоровье

Здоровье описывает максимум урона, который может выдержать существо или объект. Он представляет собой комбинацию прочности, выносливости, удачи и способности превратить смертельное ранение в легкое.

Твое начальное Здоровье равно значению Силы, хотя наследие может внести поправки; если значение Силы изменяется, Здоровье изменяется соответственно. Мощные существа могут иметь очень высокое Здоровье.

Для большинства существ и объектов Здоровье является постоянным. Магия и другие особые ситуации могут давать бонусы или штрафы к Здоровью, отражая улучшенную или ослабленную живучесть и прочность. Обычно такие бонусы или штрафы являются временными.

Повышение уровня постоянно увеличивает твое Здоровье. Если Здоровье существа уменьшается до нуля, по любой причине, оно умирает.

Ранение

Ты ранен, пока нанесенный тебе урон равен или превышает половину Здоровья. Ранение обычно не изменяет твои возможности, хотя некоторые эффекты, таланты и черты могут взаимодействовать с этим состоянием.

Исцеление

Все существа могут восстанавливаться после урона, при наличии достаточного времени. Исцеление существа отражает, сколько урона он излечивает после завершения отдыха или при применении лечебного эффекта. **Исцеление** существа равно четверти его Здоровья (минимум 1). Если Здоровье существа увеличивается, Исцеление также увеличивается.

Защита

Защита представляет собой защиту существа или объекта против оружия.

• **Значение**: если в описании наследия не указано иное, то без брони Защита равна значению Ловкости. Ношение брони и использование щита увеличивают или заменяют это число.

Объекты обычно имеют защиту 5.

Максимальная Защита

Защита не может быть выше 25, даже если сумма оружия, доспехов и других эффектов превысит это число.

Восприятие

Восприятие работает подобно атрибутам. У него есть как значение, так и модификатор. Высокое Восприятие указывает на острые чувства, в то время как меньшее число указывает на то, что у существа плохое зрение или слух, или его чувства иным образом ограничены.

• **Значение**: базовое значение Восприятия равно значению Интеллекта. Наследие может увеличить это число. Другие существа также могут иметь увеличенное Восприятие, в зависимости от их природы. Значение Восприятия не может превышать 25.

• **Атаки и проверки**: проверка Восприятия совершается при попытке прислушаться, разглядеть детали или распознать иллюзию.

Безумие

Персонажи рискуют сойти с ума, когда они сталкиваются со странным, тревожным или ужасным. Влияние темной магии, столкновение с ужасающими демонами, вырвавшимися из Бездны, и наблюдение внезапного жестокого насилия может угнетать или даже разрушить рассудок. Безумие является мерой этого угнетения.

Общее Безумие

Большинство персонажей начинают со значением Безумия 0. Ты не можешь получить Безумия больше значения Воли.

Получение Безумия

В некоторых ситуациях ты получаешь Безумие, как указано в правилах или по усмотрению мастера.

Всякий раз, когда ты получаешь Безумие, ты *испуган* на количество раундов, равное новому значению Безумия. Если ты уже *испуган*, ты вместо этого впадаешь в *оцепенение* на то же время.

Когда значение Безумия достигает значения Воли, ты сходишь с ума.

Помешательство

Когда ты сойдешь с ума, удали *испуг*, полученный от Безумия, и брось d20 по таблице **помешательства**, чтобы определить, что с тобой происходит. Большинство форм помешательства являются временными. Как только помешательство закончится, уменьши общее количество Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 1).

Помешательство

d20	Помешательство
1	**Смерть.** Твое сердце останавливается. Мгновенная смерть.
2	**Кататония.** Ты падаешь *навзничь* и становишься *беззащитным*. В конце каждого часа брось d6. Результат 4+ прекращает помешательство.
3	**Самоповреждение.** Ты должен использовать действие в следующем ходу для вырывания собственных глаз, если только тебя от этого не удерживают. Ты становишься *слепым* до восстановления глаз посредством магии. Помешательство прекращается в конце следующей минуты.
4-5	**Ступор.** Ты оцепенел. В конце каждой минуты брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
6-7	**Недомогание.** Ты ощущаешь лютое недомогание, неудержимо блюя и испражняясь до прекращения помешательства. Пока тебе неможется, ты *ошеломлен*. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
8-9	**Галлюцинации.** Ты считаешь, что заражен паразитами. До прекращения помешательства ты должен использовать действия, чтобы вырезать или выдирать их, если только тебя от этого не удерживают. Каждый раз при этом ты получаешь 1 урона. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство
10-11	**Насилие.** Ненависть переполняет тебя. До прекращения помешательства ты должен совершать быстрые ходы в каждом раунде и использовать действия для атаки ближайшего существа, независимо от того, союзник это или враг. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
12-13	**Паника.** Ты *испуган* до прекращения помешательства. Будучи *испуган* подобным образом, ты должен использовать действия для отдаления от источника помешательства. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
14-15	**Смятение.** Ты *ошеломлен* до прекращения помешательства. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает помешательство.
16-17	**Ярость.** Пока помешательство не прекратится, ты совершаешь атаки оружием с 1 преимуществом, а твои атаки оружием ближнего боя наносят 1d6 урона дополнительно. В конце каждого раунда брось d6. Результат 4+ прекращает помешательство.
18-19	**Решительность.** Ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом до конца следующего раунда, после чего помешательство прекращается.
20	**Откровение.** Уменьши значение Безумия на 1d6. Отныне ты проходишь проверки на противостояние получению Безумия с 1 преимуществом.

Причуды

Ты можешь понизить Безумие, набрав причуды. Причуда — это компульсивное поведение, фобия или другое состояние, которое постоянно влияет на твоего персонажа. Ты можешь взять причуду в любое время, хотя, как только ты это сделаешь, ты не сможешь получить еще одну причуду до завершения отдыха. Мастер выбирает причуду, которая согласуется с самым последним источником твоего безумия, и затем ты уменьшаешь значение Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 1).

Скверна

Зло пятнает души смертных, и только дьяволы, обитающие в Адских глубинах, могут очистить их. Эти искаженные феи питаются тьмой, которая обременяет бессмертную суть. Большинство людей считают, что злые действия имеют духовные последствия, хотя многим все равно.

Значение Скверны отражает зло, совершенное персонажами. Чем испорченнее персонаж, тем больше зла гнездится в его душе, пока она не отправится в Ад.

Начальная Скверна

Большинство персонажей начинает со значением Скверны, равным нулю.

Получение Скверны

Значение Скверны может увеличиться во время игры, как правило, в результате совершения великого зла, на усмотрение мастера или согласно правилам. Примеры включают:

- Убийство.
- Причинение вреда невинным — распространением болезни, отравлением колодцев или безответственным применением магии.
- Кража в личных целях.
- Изучение заклинаний из темных традиций, таких как Запретная или Некромантия.
- Использование определенных реликвий.

По мере того, как значение Скверны растет, ты испытываешь все более неприятные последствия.

Кроме того, всякий раз, когда ты получаешь Скверну, бросьте d20. Если результат броска меньше нового значения Скверны, брось d20 по таблице **Меток Тьмы**. Если выпадет уже имеющаяся Метка Тьмы, получи 2d6 Безумия вместо нее.

Искупление

От Скверны, однажды полученной, тяжело избавится без тесного взаимодействия с питающимися ею дьяволами. Могучая магия может очистить слегка запятнанную душу, хотя такая магия встречается редко и трудна. Кающиеся смертные могут искупить часть или даже всю свою Скверну, посвятив свою жизнь добрым делам, исправлению прошлых проступков, самоотверженности и милосердию, добродетели и состраданию к другим.

Эффекты Скверны

Значение Скверны	Эффект
0-3	Нет эффекта.
4-6	Ты совершаешь социальные атаки с 1 помехой. Кроме того, животные вокруг становятся враждебными, а дети плачут.
7-8	Ты получаешь штраф —1 на Броски Судьбы (см. Урон). Кроме того, проявляются физические признаки Скверны, такие как незаживающая язва, странные отметины на коже, потеря ногтей и прочие внешние изменения.
9+	Ты умираешь, становясь беспомощным, и не можешь быть оживлен — твоя душа теперь в Аду.

Метки Тьмы

d20	Метка Тьмы
1	У тебя больше нет отражения.
2	Тебя терзает дребезжащий кашель, а иногда ты отхаркиваешь окровавленных личинок.
3	Твоя тень выглядит огромной и чудовищной, и не всегда повторяет твои движения.
4	Ты можешь питаться лишь сгнившей, испортившейся пищей; прочее ты извергаешь в течение нескольких минут.
5	Святые символы обжигают тебя, нанося 1 урона за раунд прикосновения.
6	Искаженные имена богов Старой Веры оплетают твою левую руку, прорастая из-под кожи.
7	Из твоего лба вырастает пара рогов.
8	Твои ладони прорастают рыдающими красными глазами.
9	Едва различимый стон сопровождает твои слова, будто заблудшая душа корчится в агонии.
10	Ты плачешь кровью.
11	У тебя открывается отвратительная язва на боку, источающая вонючую черную грязь, когда ты злишься. Она не заживает.
12	На руках и ногах у тебя отрастает по шестому пальцу.
13	Твой нос отгнивает, оставляя после себя провал, истекающий кровавой слизью.
14	Твои глаза становятся колодцами тьмы; в темноте они горят злым красным светом.
15	Животные всегда враждебны тебе и нападают, когда ты оказываешься в 6 метрах от них.
16	Твои репродуктивные органы сморщиваются и отваливаются (или исторгаются из тела).
17	Ты отращиваешь второй ряд зубов во рту и еще один ряд зубов в неожиданном месте.
18	В центре лба появляется серебряная пентаграмма.
19	Твоя кожа вспучивается и становится лихорадочной на ощупь. Вспотев, ты издаешь мерзкий, сладковато-мускусный запах.
20	Раз в неделю ребенок в пределах километра от тебя заболевает и умирает.

Мощь

Мощь — способность существа использовать и направлять магическую силу. Значение Мощи определяет наивысший доступный для изучения ранг заклинания и частоту применения известных. Магия описана более подробно в основной книге правил.

Мощь большинства существ имеет значение 0. Персонажи игроков могут увеличить Мощь в зависимости от выбранных путей.

Размер

Размер — показатель, примерно описывающий, насколько велико существо относительно человека среднего размера. Человек обычно является размером 1. Существо размером 1/2 вдвое меньше обычного человека, а существо размера 2 в два раза больше обычного человека.

Пространство

Место, занимаемое существом, важно в боевых и особых ситуациях (например, при протискивании сквозь узкий лаз). Предполагается, что существо занимает на плоскости квадрат со стороной, равной его размеру в метрах. Таким образом, существо размером 1 занимает площадь в 1 метр, а существо размером 3 занимает 3-метровый квадрат. (Не буквально заполняет всю площадь, но оно перемещается и иным образом контролирует эту область.)

Размер существа не учитывает его высоту, которая варьируется от особи к особи.

Досягаемость

Более крупные существа могут дотянуться дальше мелких, что позволяет им атаковать или взаимодействовать с окружением на большем расстоянии. Досягаемость существа равно его размеру, округленному вверх до ближайшего целого числа. Например, существо размером 1 или менее может совершить рукопашную атаку или открыть дверь в пределах 1 метра, в то время как существо размером 2 может сделать это на расстоянии 2 метров от него.

Скорость

Скорость — это число, которое сообщает тебе, как быстро движется существо. В бою существо может двигаться за ход на количество метров, равное значению Скорости. Вне боя существа могут путешествовать на большие расстояния за определенное время.

Дальность путешествия

Иногда тебе может понадобиться знать, как далеко может перемещаться существо за определенный период времени. Таблица **темпа передвижения** показывает, как далеко перемещается существо в зависимости от темпа (осторожно, шагом, трусцой или бегом). Таблица предполагает скорость 10, что характерно для людей и подобных им существ.

Быстрые и медленные существа

За каждую единицу Скорости свыше 10, увеличь дальность перемещения на 10 процентов. Например, базовая Скорость орка равна 12, поэтому орк может пройти 72 метра за 1 минуту.

За каждую единицу Скорости ниже 10 уменьши дальность перемещения на 10 процентов. Например, цверг имеет базовую скорость 8, поэтому цверг может пробежать 96 метров за 1 минуту.

- **Осторожно**: в этом темпе ты перемещаешься медленно и внимательно. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 1 преимуществом.
- **Шаг**: ты перемещаешься стабильно. Обычно ты можешь без проблем идти в течение 8 часов. Ходьба дольше 8 часов считается марш-броском.
- **Трусца**: ты перемещаешься довольно быстро. Каждый час трусцы считается 2 часами ходьбы. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 1 помехой.
- **Бег**: ты бежишь на пределе сил. Каждый час бега считается 4 часами ходьбы. Двигаясь в таком темпе, ты совершаешь проверки Восприятия с 2 помехами. Обычно невозможно бежать 8 часов подряд без отдыха.
- **Марш-бросок**: если ты перемещаешься более 8 часов шагом или эквивалентное количество времени в другом темпе без перерыва хотя бы на 1 час, ты рискуешь заработать истощение. В конце каждого дополнительного часа перемещения (независимо от темпа) соверши проверку Силы. Проверка выполняется с 1 помехой, если ты перемещаешься трусцой, и с 2 помехами, если ты бежишь. При провале ты получаешь 1d6 урона и усталость, длящуюся до конца отдыха. См. «**Исцеление урона**» для получения дополнительной информации об отдыхе.

Темп движения

Время	--------- Темп ---------			
	Осторожно	Шаг	Трусца	Бег
Минута	30 м	80 м	110 м	240 м
Час	1,5 км	5 км	6 км	12 км
День	13 км	40 км	50 км	-

Пересеченная местность

Некоторые типы поверхности затрудняют перемещение. Щебень, обломки, крутые склоны, лестницы, подлесок и тому подобное могут замедлять движение и считаются пересеченной местностью. Существо перемещается по области пересеченной местности с половиной обычной скорости. Перемещение через 4 метра пересеченной местности аналогично перемещению через 8 метров нормальной.

Если область содержит несколько видов пересеченной местности, их эффекты складываются. Например, перемещение через густой подлесок на крутом склоне уполовинит твою скорость передвижения дважды: переход в 2 метра через него будет эквивалентен перемещению на 8 метров нормальной местности.

Ты всегда можешь перемещаться минимум на 1 метр, независимо от местности, при условии, что твоя Скорость не менее 1.

Узкие пространства

Существо может свободно перемещаться через любое отверстие, достаточно широкое, чтобы вместить его Размер или больше.

Существо может двигаться с половиной нормальной скорости через отверстие шириной в половину своего пространства, но не меньшее.

Например, существо Размером 1 может протискиваться через туннель шириной в полметра, но не через 30-сантиметровый. Если узкое пространство включает пересеченную местность, то эффекты складываются, как описано в разделе «**Пересеченная местность**».

Мастер может объявить пространство слишком маленьким для перемещения, невзирая на его ширину, в зависимости от высоты существа.

Вынужденное перемещение

Существа могут быть перемещены, добровольно или нет, действиями других существ или эффектами. Источник движения указывает расстояние и направление перемещения, и существо немедленно движется в соответствии с указаниями. Пересеченная местность по-прежнему влияет на это движение; если существо толкает тебя на 2 метра по гальке, ты перемещаешься только 1 метр.

Перемещение в опасную область

Если перемещение помещает существо в опасную область, например, за край скалы или в стену пламени, существо проходит проверку Ловкости. При успехе существо останавливается перед тем, как оно достигнет в опасной области — например, на краю скалы — и затем действие перемещающего эффекта прекращается.

> **Эффекты движения**
> Когда эффект, например, от черты или заклинания, говорит о перемещении, по умолчанию путь, если в описании не указано иначе, пролегает по земле.

Движение сквозь существ

Существо не может двигаться через пространство, занятое другим существом (другом или врагом), не ужимаясь, если только другое существо не очень маленькое или очень большое. Любое существо может свободно перемещаться по пространству существа Размера 1/4 или существа, Размер которого на 2 или больше превышает его собственный. Например, существо Размером 1 может перемещаться по пространству, занятому существом Размера 1/4, или существом Размера 3 или более.

Существа также могут свободно перемещаться по пространствам существ, упавших навзничь.

Особые виды перемещения

Обычно существо идет, бежит или скользит по земле. Существа могут также использовать некоторые или все особые виды перемещения, описанные в параграфе «**Движение**» раздела «**Бой**» данной главы.

При принятии решения о возможности определенного вида перемещения следует полагаться в первую очередь на здравый смысл. Слоны и лошади довольно плохо лазают, а слизни, как правило, плохие прыгуны. Основываясь на природе и анатомии существа, мастер может объявить, что определенные виды движения невозможны для конкретного существа.

Падение

Когда ты падаешь с высоты более 5 метров, ты получаешь урон от падения. Используй таблицу урона от падения, чтобы определить количество нанесенного урона, исходя из типа поверхности, на которую ты приземляешься.

Урон от падения

Высота (м)	-Тип поверхности- Твердь	Жидкость
4-	-	-
5-9	2d6	1d6
10-14	4d6	2d6
15-19	6d6	3d6
20-24	8d6	4d6
25-29	10d6	5d6
30-34	12d6	6d6
35-39	14d6	7d6
40-44	16d6	8d6
45-49	18d6	9d6
50+	20d6	10d6

Приземление ничком

Если ты получаешь урон от падения, то ты падаешь *навзничь*.

Падение на другие существа и объекты

Если ты падаешь на другое существо или объект, отличный от земли, и ты, и существо или объект, на который ты упал, получаете половину урона от падения.

Урон

Любой тип вредоносных эффектов может нанести урон существам и объектам. Оружие кромсает беззащитную плоть, жуткая ловушка или неприятное заклинание распыляют кислоту. Невыносимые условия окружающей среды, падение и другие непредвиденные ситуации также могут нанести урон.

Урон — это число, которое описывает травмы и истощение. Сумма нанесенного урона может быть простым числом, суммой одного или нескольких d6 или суммой одного или нескольких d6 плюс число.

Тип урона

Урон может быть разных типов. Оружие, пламя, созданное заклинанием *Огненного Шара*, и яд от укуса змеи наносят урон. Некоторые существа обладают невосприимчивостью, сопротивляемостью или уязвимостью к определенным типам урона, либо не получая урона, либо получая половину или двойной. Как правило, тип урона становится ясным из названия эффекта или заклинания — *Удар Молнии* — урон явно электрический. Если тип урона неясен из названия заклинания, то мастер определяет его на основании описания эффекта.

Получение урона

Когда существу или объекту наносится урон, *прибавь* результат к **общей сумме** нанесенного урона.
[Примечание переводчика: урон не вычитается из Здоровья, а записывается отдельным показателем.]

Когда существо или объект получает половину урона, раздели результат на 2 и округли до ближайшего целого числа. Урон уменьшается только раз, независимо от того, сколько раз это предписывается.

Нанесение урона

Ты наносишь урон один раз за атаку. Если одна атака или эффект наносит урон нескольким целям, выпавший результат применяется в каждом случае.

Дополнительный урон

Во многих ситуациях атака может нанести дополнительный урон. Любой дополнительный урон применяется только в том случае, если атака наносит урон сама по себе. Дополнительный урон, происходящий из различных источников, складывается.

Последствия урона

Существо или объект не имеют никаких последствий от получения урона до тех пор, пока общая сумма урона не будет равна Здоровью. Если сумма полученного урона сравняется со Здоровьем, существо становится ***беспомощным*** (см. далее). Если общий урон объекту сравняется с его Здоровьем, то он уничтожается.

Сумма урона не может превысить Здоровье существа или объекта; любой избыточный урон игнорируется.

Мгновенная смерть

Существо умирает на месте, если получает урон, равный своему Здоровью, из одного источника, к примеру — атаки или падения.

Беспомощность

Существо становится *беспомощным*, когда сумма полученного урона сравнивается со значением Здоровья. Став *беспомощным*, существо падает *навзничь*. Существо остается *беспомощным* до тех пор, пока сумма полученного урона равняется значению Здоровья. Если существо получает какой-либо урон в то время, когда оно *беспомощно*, оно умирает. Существа, отличные от персонажей игроков, становясь *беспомощными*, либо умирают, либо падают *без сознания* на 1d3 часа, на усмотрение мастера. Игровые персонажи, однако, становятся ***бессильными*** и совершают **Броски Судьбы**, чтобы определить, что с ними происходит.

Бессилие

Бессильные персонажи ***беззащитны***.

Бросок Судьбы

В конце каждого раунда *бессилия* брось d6. При 1 ты оказываешься ***при смерти***. При 6 ты исцеляешь 1 урона и ***ослаблен*** на 1 минуту. Любой другой результат ни на что не влияет. Если после 3 последовательных раундов ты все еще *бессилен*, ты *теряешь сознание* на 1d3 часов и прекращаешь совершать броски судьбы. По истечении этого времени ты исцеляешь 1 урона и *ослаблен* на 1 минуту.

При смерти

Персонажи, находящиеся при смерти, ***бессознательны***.

Бросок Судьбы

В конце каждого раунда, в котором ты находишься *при смерти*, брось d6. При 1 ты умираешь. При 6 ты становишься *бессильным*. Любой другой результат ни на что не влияет.

Исцеление урона

Существа исцеляют урон во время отдыха, посредством снаряжения, определенных талантов и целительной магии. Когда существо исцеляет урон, оно уменьшает сумму урона на сумму исцеления.

Отдых

Ты можешь отдохнуть не чаще раза в сутки. Отдых — это период бездействия, который длится около 8 часов. В это время ты можешь спать, медитировать, читать, есть и пить, или выполнять другие, не требующие особых усилий задачи. Когда ты заканчиваешь отдых, ты исцеляешь урон, равный значению Исцеления. Ты можешь продлить период отдыха до 24 часов. По истечении этого времени ты исцеляешь урон, равный удвоенному значению Исцеления.

Если что-то прерывает отдых более чем на 1 минуту, время, потраченное на него, будет потрачено впустую, и ты должен начинать все с начала, чтобы получить от отдыха хоть какую-то пользу.

Смерть

Когда существо умирает, оно становится объектом. Мертвые существа не могут быть возвращены к жизни исцелением урона.

Перерождение

Время, необходимое для возвращения смертной души в мир, зависит от нескольких факторов. Сильная личность, долгая жизнь и мощная воля могут заставить душу задержаться в Преисподней на многие годы или даже десятилетия. Осквернённым душам требуется еще больше времени, чтобы вернуться из Ада, так как дьяволы не спешат отпускать тех, кто попал им в лапы. Где бы душа ни пребывала, в посмертии она постепенно утрачивает остатки прежней сущности. Воспоминания и личность тают, пока душа не сводится к своей простейшей форме, чистому листу, на котором будет написана новая жизнь.

Хотя у большинства смертных и не остается воспоминаний о прошлых жизнях, душе может сохранить несколько переживаний: воспоминаний, отношений и особо сильных чувств. Смертные могут испытывать проблески воспоминаний о предыдущих жизнях, когда сталкиваются с похожими обстоятельствами — запах духов, вид ужасающего монстра или место, где они умерли. Мастер решает, насколько воспоминания полны, а ты решаешь, как эти воспоминания влияют на персонажа.

Когда смертные существа умирают, их души отрываются от тел, немного скитаются, а затем уходят в заслуженное посмертие. Большинство погружается в Преисподнюю, где пребывают, пока их память и личность не расточатся. Души, запятнанные скверной, низвергаются в Ад.

У бессмертных существ нет душ. Их суть связана с их телами, так что, когда они умирают, их суть дремлет в их гниющей плоти. Если тело возвращается к жизни, суть также восстанавливается.

Возвращение из мертвых

Могучая магия позволяет мертвым жить вновь. Когда мертвое существо возвращается к жизни в своем первоначальном теле, оно сохраняет все значения атрибутов и характеристик — кроме урона, как отмечено в описании эффекта, который возвращает существо к жизни, — которые имело на момент смерти. Оно также получает 1d6 Безумия. Если это приводит к помешательству, то существо остается в коме до новой смерти. Пока существо в коме, оно *бессознательно*.

Создание нового персонажа

Если ты умрешь, и не будешь возвращен к жизни, твой следующий персонаж начнет с *целебным зельем* в качестве компенсации за жестокий поворот судьбы, прервавший путь предыдущего персонажа.

Немощи

Немощи описывают различные вредные эффекты, которые изменяют или ограничивают обычные возможности существа. Эффект, налагающий немощь, описывает, как долго она длится и что сделать, чтобы удалить её. Если этого не указано, то немощь является постоянной.

Беззащитность

Беззащитное существо не может защищать себя. Его Защита равна 5, оно не может использовать действия, а проверки атрибутов автоматически проваливаются. Тем не менее, существо все еще может воспринимать окружающее и может проходить проверки Восприятия как обычно.

Бессознательность

Бессознательное существо не может действовать, перемещаться или воспринимать окружающее. Защита существа снижается до 5. Оно не может использовать действия, не может перемещаться и автоматически проваливает любые проверки.

Болезнь

Больное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Глухота

Оглушенное существо не слышит. Проверки Восприятия, основанные на слухе, автоматически проваливаются.

Замедление

Замедленное существо может действовать только в медленный ход (см. «Бой»), его Скорость уменьшена вдвое, и оно не получает пользы от увеличения Скорости.

Захват

Эффект от немощи зависит от размера существа. Если размер захваченного существа равен или меньше, чем размер существа, захватившего его, захваченное существо не может отойти от существа, которое схватило его, пока оно не удалит немощь.

Если размер захваченного существа больше, чем размер существа, захватившего его, всякий раз, когда захваченное существо перемещается, существо, захватившее его, может либо переместиться вместе с ним (цепляясь за тело захваченного существа), либо прекратить захват. (См. «**Захват**» для получения дополнительной информации об осуществлении захвата, и «**Побег**» — об освобождении от захвата).

Изумление

Изумленное существо не может использовать действия, не может перемещаться и автоматически проваливает любые проверки.

Испуг

Испуганное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой или с 3 помехами, пока может видеть источник немощи.

Навзничь

Упавшее существо лежит на земле. Другие существа могут перемещаться сквозь его пространство. Упавшее существо может ползти, воспринимать окружающее или может использовать движение, чтобы встать. Упавшее существо проходит проверки Силы и Ловкости с 1 помехой. Существа, дотягивающиеся до упавшего, совершают все атаки против него с 1 преимуществом, в то время как существа, которые не могут дотянуться до него, совершают атаки против его Защиты с 1 помехой.

Неподвижность

У обездвиженного существа Скорость снижается до 0 и оно не получает пользы от бонусов к Скорости. Другие существа совершают все атаки против обездвиженного существа с 1 преимуществом.

Ослабление

Ослабленное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Отравление

Отравленное существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Оцепенение

Оцепеневшее существо не может перемещаться или использовать действия. Существо автоматически проваливает любые проверки. Другие существа совершают все атаки против оцепеневшего существа с 1 преимуществом.

Очарование

Очарованное существо считает источник немощи надежным союзником и другом. Очарованное существо не может выбрать источник немощи целью атаки.

Ошеломление

Ошеломленное существо не может использовать действия.

Принуждение

Принужденное существо не может использовать действия или перемещаться. Вместо этого во время каждого быстрого хода (см. «Бой») существо, наложившее немощь, может заставить принужденное существо перемещаться вплоть до значения Скорости или использовать действие. Существо, наложившее немощь, принимает все решения за принужденное существо.

Слепота

Ослепленное существо не может видеть. Он рассматривает свое окружение как полностью застланное (см. Видимость). Другие существа совершают атаки против Защиты или Ловкости ослепленного существа с 1 преимуществом. Проверки Восприятия, основанные на зрении, автоматически проваливаются. Наконец, Скорость ослепленных существ становится равной 2, если только обычная Скорость не ниже.

Сон

Спящее существо падает навзничь и бессознательно. Другое существо, которое может до него дотянуться, может использовать действие, чтобы разбудить его. Если не указано иное, получение урона прекращает немощь.

Усталость

Уставшее существо совершает атаки и проверки с 1 помехой.

Множественные немощи

Если ты получаешь уже имеющуюся немощь, она не производит никакого дополнительного эффекта, но ты должен удалить каждый экземпляр немощи, чтобы прекратить её. Например, если ты получил отравление от укуса ядовитой змеи, а затем отравление от укуса ядовитого паука, ты остаешься отравленным до тех пор, пока не удалишь оба отравления.

Окружающая среда

Игра проходит в воображаемой среде, наполненной существами, препятствиями и опасностями, видимыми и невидимыми.

Объекты

Объектами являются неодушевленные вещи, такие как двери, шторы, статуи, лестницы и даже мертвые персонажи. Объекты могут быть повреждены и уничтожены.

Атрибуты

Сила и Ловкость объектов равняются 0. У них нет Интеллекта и Воли, и они, таким образом, игнорируют атаки против этих атрибутов и эффекты, которые позволяют проверки этих атрибутов. Объекты невосприимчивы к немощам.

• **Восприятие**: объекты обычно не имеют Восприятия.

Разумные объекты

Разумные объекты, такие как конструкты, являются существами и действуют по правилам существ. Такие объекты могут иметь значения Интеллекта и Воли, Восприятие и прочие возможности.

• **Защита**: объекты обычно имеют Защиту 5.

• **Размер**: объекты имеют Размер, так же, как и существа.

• **Скорость**: объекты, неспособные двигаться своими силами, имеют Скорость 0.

Здоровье и повреждение

Здоровье объекта зависит от его Размера и состава, а его базовое Здоровье в 10 раз больше его Размера (Размер x 10). Объекты, сделанные из хрупких материалов, имеют половину базового Здоровья (Размер x 5), а предметы, сделанные из камня или металла, умножают свое базовое здоровье на 2 или более (Размер x 20).

Объекты получают урон так же, как и существа. Повреждения проявляется в объекте трещинами, подпалинами и тому подобным. Когда сумма урона сравняется со Здоровьем, объект уничтожается или оказывается бесполезным. Некоторые объекты устойчивы или невосприимчивы к каким-либо источникам урона в зависимости от их размера или состава. Например, корабль невосприимчив к урону от кинжала, и меч вряд ли пострадает от холода или льда.

Носимые объекты

Носимые предметы обычно не получают урон от атак, если только эти предметы не являются целью.

Разрушение объектов

Вместо того, чтобы наносить урон, чтобы нарезать или разбить объект, ты можешь просто применить грубую силу, чтобы сломать его. К примеру, выбить дверь ногой, разбить стекло или пережечь веревки.

Когда ты пытаешься сломать объект, соверши проверку Силы. За каждый уровень Размера, на который объект больше тебя, ты получаешь 1 помеху. На усмотрение мастера могут быть применены дополнительные помехи или преимущества, в зависимости от состава объекта.

Дальность и дистанция

Дальность оружия и заклинаний, в разрезе выбора целей и исходной точки воздействия, делится на несколько дистанций.

• **Ты**: ты сам являешься целью, или же эффект исходит от тебя или точки в твоем пространстве. Ты всегда находишься в пределах этой дистанции от себя.

• **Досягаемость**: цель или исходная точка должны находиться в пределах досягаемости, и ты должен быть в состоянии коснуться ее. Если ты пытаешься коснуться нежелающего того существа, ты должен
совершить атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. При успехе ты касаешься цели.

• **Ближняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 5 метров от вас.

• **Средняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 20 метров от вас.

• **Дальняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 100 метров от вас.

• **Крайняя**: цель или исходная точка должны находиться в пределах 500 метров от вас.

• **Видимость**: ты должен видеть цель или исходную точку.

Видимость

Плохое освещение, осадки и туман уменьшают видимость. Область, а также существа и объекты внутри нее могут быть частично, сильно или полностью застланы.

• **Частичное застилание**: дождь, легкий снег, туман и тени частично застилают область. Находящееся в частично застланной области видно, но наблюдатели не могут разобрать мелкие детали. Для существа, смотрящего в частично застланную область, любой бросок с использованием зрения будет совершаться с 1 помехой.

• **Сильное застилание**: проливной дождь, снег и густой туман сильно застилают область. Находящееся в такой области едва видно. Для существа, смотрящего в сильно застланную область, любой бросок с использованием зрения будет совершаться с 2 помехами.

• **Полное застилание**: существа и объекты в полностью застланных областях не видны, потому что они находятся в темноте или ослепляющих условиях, например, в буране. Существа в полностью застланной области *ослеплены*.

Освещенность

В игре используются три уровня освещения.

• **Свет**: солнце, луна, факелы, свечи и другие источники света освещают области. Видящее существо может видеть в освещенной области все, что находится в его поле зрения и не скрыто. Тьма становится тенью на расстоянии от источника света, равном удвоенному радиусу света.

• **Тень**: тень является переходом между светом и тьмой. Непрямое освещение, слабое свечение и лунный свет создают область тени. Область, погруженная в тень, считается частично застланной.

• **Тьма**: полное отсутствие света. Область, погруженная во тьму, считается полностью застланной.

Невидимость

Невидимое существо или объект не могут быть увидены другими существами, использующими нормальные чувства. Оно считается полностью застланным и может, таким образом, скрываться где угодно. Невидимое существо совершает атаки против Защиты или Ловкости цели, которая не может его видеть, с 1 преимуществом.

Невидимые существа все еще шумят, оставляют следы и колеблют жидкости. Облака пыли и дыма также могут раскрывать их местонахождение. В таких условиях невидимое существо считается находящимся в сильно застланной области.

Отыгрыш

Отыгрыш включает в себя все решения, которые мастер и игроки принимают о существах и персонажах, которыми управляют. Эти решения могут быть простыми — описание речи или действий персонажа, или выбор цели для атаки. В других случаях игрок может позволить предыстории, личности и событиям прошлых игр определять, что делает его персонаж.

Разные люди предпочитают разную глубину отыгрыша. Некоторым нравится погружаться в игру, говоря от лица персонажей или представляя их раскрашенными миниатюрами. Другие просто описывают, что делают и говорят их персонажи. Нет единственно верного способа отыгрыша; если все хорошо проводят время, то вы играете правильно.

Принятие решений

Хотя ты можешь делать (или, по крайней мере, пытаться) все, что захочешь, легче будет представлять, что происходит и принимать правильные решения, основываясь на деталях персонажа и сюжете, в которой вы играете. Ты можешь вдохновиться на принятие решений разными источниками, некоторые из которых описаны здесь.

Предыстория

Ты определяешь предысторию своего персонажа при создании. В предыстории описываются разные события, пережитые персонажем до начала сюжета, которые могут послужить опорой твоему воображению. Например, персонаж, который начинал как крестьянин, может быть суеверным, нерешительным или не доверять магии.

Личность

Твоему персонажу следует иметь характерные особенности личности. Они могут помочь тебе решить, как он будет поступать в определенных ситуациях, хотя время от времени он вполне может идти наперекор себе. Например, персонаж, описанный как «весьма серьезный», может не находить шутки гремлина смешными.

Связи

Когда ты играешь, ты взаимодействуешь с другими игроками, а также с их персонажами. Вы можете быть друзьями или незнакомы в реальной жизни, но в игре вы должны попытаться придерживаться отношений между персонажами. Даже если вы лучшие друзья с другим игроком, ваши персонажи могут презирать друг друга. Возможно, ты только что встретил другого игрока, но ваши персонажи — друзья детства.

При отыгрывании связей между персонажами учитывайте удобство других игроков. Если твой персонаж имеет любовные отношения с персонажем другого игрока, выражай его настолько, насколько далеко готов зайти тот игрок. Аналогично, если твой персонаж ненавидит другого персонажа, ты рискуешь разрушить игру, активно действуя против него, если другой игрок не захочет отыгрывать эти отношения. Перед игрой все должны обсудить связи своих персонажей друг с другом, чтобы найти наилучшие способы описания отношений.

Опционально: отношения персонажей

Персонажи, составляющие вашу группу, имеют друг с другом отношения. Твой персонаж может быть дружелюбен к некоторым членам и враждебен другим. Определение того, как твой персонаж относится к другим членам вашей группы, даст тебе подсказки о том, как отыгрывать своего персонажа при взаимодействии с соратниками.

Когда твой персонаж присоединяется к группе, ты можешь выбрать двух других персонажей. Ты можешь иметь положительную связь с одним и отрицательную связь с другим. Со всеми остальными в группе связи нейтральные. Ты можешь поделиться своим отношением с другими игроками или хранить его в тайне, на свой выбор. Однако мастеру эти связи ты описать должен.

Положительные

Положительная связь отражает чувства восхищения, дружбы, доверия и, возможно, любви. Когда ты получаешь 1 на преимуществе, полученном от персонажа, с которым у тебя положительная связь, ты можешь перебросить преимущество. Тебе придется использовать новый результат, даже если это опять единица.

Отрицательные

Отрицательная связь показывает, что твой персонаж испытывает сильные чувства отвращения, ревности, презрения или недоверия. Когда ты получаешь 6 на преимуществе, полученном от персонажа, с которым у тебя отрицательная связь, ты должен перебросить преимущество. Тебе придется использовать новый результат, даже если это опять шестерка.

Нейтральные

Нейтральная связь указывает на отсутствие особо сильных чувств. Ты можешь быть дружелюбным к персонажу, с которым у тебя нейтральная связь, или ты можешь с ним спорить и пререкаться.
Независимо от того, что ты о нем думаешь, твое мнение об этом персонаже недостаточно сильное, чтобы изменить взаимодействие с ним.

Изменение отношений

Когда уровень группы увеличивается, ты можешь изменить свои отношения. Любое изменение в отношениях должно исходить из игровых событий. Например, у тебя может быть отрицательная связь с персонажем, но она может измениться на нейтральную или позитивную, если этот персонаж серьезно рисковал, чтобы помочь тебе. Точно так же положительная связь может стать нейтральной или отрицательной, если персонаж предает тебя, ставит тебя в неловкое положение или отвергает твое внимание.

Развитие сюжета

Выдуманный мир игры открыт для вас, но ты и другие игроки работаете сообща, чтобы рассказать конкретную историю и выполнить поставленную задачу. Ваши решения должны, как правило, служить для развития истории. Неплохо иногда забыть об основном сюжете, но не тогда, когда это расстраивает других игроков, работающих над задачей. Даже если твой персонаж имеет отрицательные связи с некоторыми или большинством членов вашей группы, вас все еще объединяет общая цель.

Удача

Мастер выдает Удачу за исключительный отыгрыш, за подачу хороших идей группе, за проворачивание великолепного трюка или за что-нибудь еще, делающее игру более увлекательной. Получив Удачу, ты можешь потратить её на повышение шансов, когда будет нужно.
Если у тебя есть Удача, ты можешь потратить её одним из следующих способов:
• Когда результат броска d20 является провалом, ты можешь потратить Удачу, чтобы превратить провал в успех.
• Когда другой игрок бросает d20, ты можешь потратить Удачу, чтобы прибавить 2 преимущества к броску.
• Когда какой-либо игрок (включая тебя) бросает d6, ты можешь потратить Удачу, чтобы заменить результат на 6.

После того, как ты потратишь Удачу, её у тебя не будет, пока мастер не выдаст её снова.

Социальное взаимодействие

Социальное взаимодействие обычно осуществляется через отыгрыш. Если ты хочешь поговорить с другим персонажем, ты говоришь от лица персонажа или описываешь, что он сказал. Мастер и другие игроки делают то же самое.

Социальный конфликт

Мастер может потребовать совершения атаки, когда ты пытаешься изменить поведение или убеждения другого существа посредством разговора в небоевой ситуации. Эти броски обычно не применяются в бою, если только мастер не решит иначе. Во время социального взаимодействия по большей части используются Интеллект и Воля. Атака совершается против атрибута, лучше всего описывающего, как существо будет сопротивляться твоему влиянию.

Обычно, когда ты взаимодействуешь с существом, оно должно тебя понимать. Если у вас нет общего языка, мастер может позволить совершить бросок, если ты хочешь попытаться донести основную идею, возможно, с 1 или более помехами.

Когда ты совершаешь атаку в социальном взаимодействии, а результат броска равен 0 или ниже, твоя попытка приводит к итогу, противоположному желаемому. Существо, с которым ты надеялся подружиться, становится враждебным, существо, которое ты пытался переубедить, укрепляется во мнении, а существо, которое ты запугивал, смеется над твоими угрозами. Дальнейшие попытки взаимодействия с существом в прежнем ключе могут автоматически проваливаться, или же неудачный бросок может наложить 1 или более помех, на усмотрение мастера.

• **Участие**: ты пытаешься улучшить отношение к себе, добиться благосклонности или утешить кого-нибудь. Чтобы подружиться с существом, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе существо становится дружелюбным к тебе. Ты можешь осуществлять дальнейшие социальные взаимодействия с этим существом с 1 преимуществом, на усмотрение мастера.
• **Обман**: ты пытаешься выдать ложь за правду, сделать неправдоподобное достоверным или блефуешь. Чтобы обмануть существо, соверши атаку Интеллектом против его Интеллекта. При успехе, существо верит в твою ложь, пока она не раскроется.
• **Запугивание**: ты используешь слова, физическую боль или язык тела, чтобы угрожать другому существу и заставить его сотрудничать. Соверши атаку Волей (или Силой, если причиняешь боль) против Воли существа. При успехе существо поступает по-твоему.
• **Убеждение**: ты пытаешься убедить существо подвергнуться риску, раскрыть тайну или сделать что-то против своих принципов, например, принять взятку. Соверши атаку против Воли существа. При успехе ты убеждаешь существо поступить по-твоему.
• **Насмешка**: ты пытаешься разозлить существо и побудить его к насилию. Соверши атаку Интеллектом против Воли существа. При успехе, существо разозлится на тебя и на всех или всё, выбранное тобой при осуществлении попытки. Существо действует так, как мастер посчитает подходящим на основании насмешки. Задетое насмешкой существо может атаковать, вопить или просто стать враждебным.

Бой

Бой происходит, когда одно или несколько существ атакуют другое существо или группу существ. Поскольку в бою ставки очень высоки, время в игре замедляется, чтобы позволить каждому участнику внести свой вклад.

Поле боя

Перед началом боя, мастер описывает сцену и рассказывает важные детали о поле боя, области, где будет проходить битва. Мастер может набросать поле боя на бумаге, использовать карту или просто описать местность.

Для некоторых компаний точность позиционирования важнее, чем для других, но, в любом случае, каждому неплохо хотя бы иметь представление о том, где находится его персонаж в начале боя. Мастер может определить расстановку, исходя из предшествующих началу боя событий, или спросить игроков. Некоторые компании используют миниатюры, жетоны или монеты для отслеживания позиций, в то время как другим достаточно воображения.

Осведомленность и внезапность

В большинстве случаев атакуемые существа знают, что на них нападают. Если существа с одной стороны прячутся от другой, появляются из ниоткуда или застают противника спящим или занятым чем-то другим, то у них есть шанс застать его врасплох.

Если мастер решает, что неожиданное нападение возможно, все, кто может быть захвачен врасплох, проходят проверку Восприятия. При провале существо становится изумленным до конца первого раунда.

Состав раунда

Бой делится на 10-секундные отрезки времени, называемые раундами. Раунд состоит из трех частей: быстрого хода, медленного хода и конца раунда.

Во время каждого раунда игроки, которые хотят совершить ход (быстрый или медленный), делают это в соответствующую часть раунда, в любом порядке на свой выбор. Как только игрок заканчивает свой ход, он не может сделать еще один ход до конца этого раунда. Если игроки не могут решить, кто действует первым, то решает мастер, или же игроки бросают d6, при этом приоритет будет у игрока, который выбросит больше.

После того, как все игроки заканчивают ходы в определенную часть раунда, начинают действовать существа под контролем мастера, в любом порядке. Как только существо заканчивает свой ход, оно не может сделать еще один ход до конца этого раунда.

Быстрые ходы

Существо, которое совершает быстрый ход, может либо использовать действие, либо переместится в пределах расстояния, определяемого значением Скорости. Оно не может сделать и то, и другое.

Медленные ходы

Существо, которое совершает медленный ход, может использовать как действие, так и перемещение в пределах расстояния, определяемого значением Скорости. Оно может использовать действие в любой момент во время перемещения.

Конец раунда

Конец раунда означает переход от одного раунда к другому. Некоторые эффекты срабатывают в конце раунда. Как и в других частях раунда, сначала срабатывают эффекты, произведенные игроками или влияющие на них. Затем срабатывают эффекты, контролируемые мастером, — заклинаний, существ и прочие.

Если в описании эффекта сказано, что он длится 1 раунд, то он длится 1 полный раунд, то есть, до конца следующего раунда.

Бой заканчивается, когда все существа с одной стороны сдаются, убегают или лежат мертвыми. В противном случае начинается новый раунд, и бой продолжается.

Первый раунд

Перед началом первого раунда примени любые эффекты, которые уже действуют, но срабатывают в конце раунда. Затем бой продолжается как обычно.

Пример раунда

Шон (играющий человека-воина), Анжела (человек-плут), Джерри (человек-маг) и Давид (человек-жрец) являются группой. Их герои изучают древние развалины. Из тени их атакуют четыре гигантские крысы. Никто не захвачен врасплох, и начинается битва.

Быстрые ходы

Сначала ходят игроки. Джерри решает совершить быстрый ход и использует действие, чтобы атаковать крысу заклинанием, убивая её.

Шон делает быстрый ход, используя действие для налёта на одну из крыс. Как отмечено в описании налёта далее в этой главе, Шон может и перемещаться, и атаковать, но совершая атаку с 1 помехой.

Анжела и Давид ждут медленных ходов.

Маркеры ходов

Ты можешь использовать двухсторонний маркер ходов — монету, покерную фишку или карту, чтобы отслеживать, на какой стадии раунда вы находитесь. Одна сторона представляет собой быстрые ходы и находится лицом вверх в начале раунда; другая представляет собой медленные ходы. Как только все желавшие завершают быстрые ходы, быстрые ходы делает мастер и переворачивает маркер. Все оставшиеся игроки и существа, контролируемые мастером, совершают медленные ходы. После применения каких-либо эффектов в конце раунда, мастер переворачивает маркер обратно на сторону быстрых ходов.

Гораздо удобнее будет, если у каждого игрока будет свой маркер. Когда игроки совершают ходы, они кладут свои маркеры перед собой нужной стороной вверх, исходя из того, в какой ход собираются действовать.

Теперь, когда все игроки, которые решили действовать, сделали это, мастер может совершить быстрые ходы одной или несколькими крысами. Крыса, на которую налетел Шон, использует действие, чтобы атаковать персонажа Шона. Остальные крысы ждут медленных ходов.

Медленные ходы

Опять же, игроки ходят первыми. Поскольку Анжела и Давид еще не ходили, они начинают действовать. Анжела подходит к крысе, с которой сражается Шон, а затем атакует её малым мечом. Давид подходит к той же крысе и атакует её топором. Крыса умирает.

Теперь ходят последние две крысы, перемещаясь и нападая на Анжелу и Давида. К сожалению, персонаж Дэвида получает урона достаточно, чтобы стать беспомощным и бессильным.

Конец раунда

Давиду нужно сделать Бросок Судьбы (бросить d6), чтобы узнать, что происходит с его персонажем. Он выбрасывает 3. Его персонаж остается бессильным.

Более никаких эффектов не срабатывает, поэтому начинается новый раунд.

Перемещение

Во время своего хода ты можешь переместиться на расстояние, равное значению Скорости в метрах. В быстрый ход ты можешь перемещаться или использовать действие, но не и то, и другое. В медленный ход ты можешь переместиться и использовать действие в любой момент перемещения.

Во время перемещения ты можешь использовать любые особые формы движения, в принципе тебе доступные: удержание равновесия, скалолазание, плавание, верховая езда и т. д. Ниже приводятся правила этих особых форм движения.

Верховая езда

Ты едешь, пока сидишь на скакуне.

• **Скакун**: Скакун — любое существо, большее, чем ты, и готовое нести тебя в качестве всадника.

• **Седлание и спешивание**: ты используешь перемещение, чтобы оседлать или спешиться с существа в пределах досягаемости.

• **Общее пространство**: У тебя и твоего скакуна общее пространство. Однако любой эффект, который исходит от тебя, возникает в твоем пространстве, а не в пространстве твоего скакуна.

• **Отдельные существа**: хоть вы и занимаете общее пространство, ты и скакун — отдельные существа.

• **Действия**: ты и твой скакун ходите одновременно и имеете одно действие на двоих. Если ты используешь действие для атаки, ты или твой скакун совершаете атаку. Ты можешь выбрать, чтобы и ты и твой скакун атаковали одним действием, но тогда каждый совершает атаку с 2 помехами. Ты и твой скакун можете атаковать одновременно только один раз в течение каждого раунда, независимо от того, сколько атак вы можете сделать.

Если ты не можешь использовать действия, скакун использует действие в соответствии со своим характером. Если скакун не может использовать действия, ты действуешь независимо от него.

• **Скорость**: ты используешь Скорость скакуна вместо своей.

• **Свободные атаки**: Если движение твоего скакуна приведет к свободной атаке (см. Бой), атакующий выбирает, атаковать тебя или скакуна.

• **Падение навзничь**: если атака или эффект сбивают тебя с ног, пока ты верхом, ты падаешь *навзничь* со скакуна в пределах 1 метра. Пространство, в которое ты приземляешься, находится в противоположном направлении от источника атаки или эффекта.

Если падает твой скакун, вы оба падаете *навзничь* в одном пространстве. Ты также должен пройти проверку Ловкости. При провале ты получаешь урон, равный 1d6 + Размер скакуна, и становишься *неподвижным* и не можешь встать, пока скакун не встанет или не сдвинется с тебя. Ты можешь использовать действие, пока ты *неподвижен*, чтобы пройти проверку Ловкости, с 1 помехой за каждый пункт Размера, на который скакун превосходит тебя. При успехе ты больше не *неподвижен* и можешь встать как обычно.

Лазание

Лазая, ты поднимаешься, спускаешься или движешься вдоль вертикальной поверхности, используя веревку, лестницу или опоры. Поверхность также считается пересеченной местностью.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы понять, можешь ли ты подняться по поверхности с немногочисленными опорами или покрытой смазкой или еще чем-то скользким, или если тебя отвлекают или же ты спешишь. Сложные условия могут наложить 1 или более помех. Если результатом броска является провал, ты перестаешь двигаться в этом ходу. Если результат броска равен 0 или меньше, ты срываешься.

Ползание

Упавшие *навзничь* существа могут перемещаться только ползком. Ты ползешь вдвое медленнее осторожного перемещения, темп дополнительно снижается на пересеченной местность или в узких местах вплоть до минимума Скорости в 1.

• **Упасть навзничь**: ты можешь добровольно упасть на землю. Ты можешь упасть *навзничь* в бою, не используя перемещение.

• **Встать**: ты можешь встать, используя действие или перемещение в бою.

Полет

Если ты можешь летать, ты можешь перемещаться настолько далеко, насколько позволяет Скорость, в любом направлении, оставаясь в воздухе столько, сколько пожелаешь. Ты падаешь на землю, если тебя собьют, Скорость упадет до 0 или ты не сможешь использовать действия.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы понять, можешь ли ты оставаться в воздухе в условиях турбулентности. При провале ты падаешь.

Прыжок

Ты прыгаешь, чтобы спуститься на поверхность, расположенную ниже тебя, или достичь чего-то выше тебя. Также ты прыгаешь, когда пытаешься преодолеть препятствие без лазания или обхода.

• **Прыжок вверх или вниз**: при прыжке вниз ты благополучно приземляешься, если поверхность менее, чем в 5 метрах ниже вас. Если ты попытаешься спрыгнуть ниже, ты вместо этого упадешь.

Ты можешь подпрыгнуть на 30 сантиметров за каждую единицу полного модификатора Ловкости, если тебе

удалось разбежаться не менее 2 метров, или же половины модификатора Ловкости, если не удалось (минимум 30 сантиметров). Если ты попытаешься прыгнуть выше, мастер может потребовать проверки Ловкости.

Прыжок может быть частью перемещения в бою. Вычти количество метров по вертикали, на которые ты собираешься прыгнуть, из общего расстояния, на которое ты можешь переместиться в свой ход. Ты падаешь *навзничь* или разбиваешься, если достигнешь предела перемещения прежде, чем завершишь прыжок.

• **Перепрыгивание**: ты можешь прыгать горизонтально на количество метров, равное 2 + модификатор Ловкости (минимум 1 метр). Если тебе удалось разбежаться не менее 2 метров перед прыжком, увеличь расстояние на 2 метра. Если ты попытаешься прыгнуть дальше, мастер может потребовать проверки Ловкости.

Прыжок может быть частью перемещения в бою. Вычти количество метров по горизонтали, на которые ты собираешься прыгнуть, из общего расстояния, на которое ты можешь переместиться в свой ход. Ты падаешь *навзничь*, если достигнешь предела перемещения прежде, чем завершишь прыжок. Ты можешь разбиться, если пытаешься перепрыгнуть яму или пропасть.

Скрытное перемещение

Ты пытаешься двигаться, не издавая звука, когда ты крадешься. Чтобы сделать это, ты должен получить успех в проверке Ловкости. В случае провала, находящиеся неподалеку существа могут тебя услышать. Если результат броска равен 0 или меньше, ты издаешь громкий шум.

В зависимости от поверхности, к проверке Ловкости могут применяться помехи или преимущества. Довольно трудно красться по гравию или битому стеклу, которые дают 1 или более помех к броску. Если в области высокий уровень естественного шума, например, на фабрике всё лязгает и гудит, то это может дать 1 или более преимуществ к броску.

Плавание

Перемещаясь, ты можешь плавать в жидкостях. Плавание считается перемещением по пересеченной местности.

Мастер может потребовать проверки Силы, чтобы увидеть, можешь ли ты плыть через бурные воды. При провале ты не продвигаешься вперед. Если результат броска равен 0 или меньше, ты тонешь. (См. **Доспехи и Одежда** в **Главе 3** для получения дополнительной информации о плавании в доспехах и см. раздел об автоматонах в **Главе 1**.)

Телепортация

Магия позволяет тебе мгновенно переместиться с одного места на другое. Когда ты телепортируешься, ты исчезаешь с места, которое ты занимаешь, и немедленно возникаешь в месте назначения. Это перемещение игнорирует любые препятствия и пересеченную местность между тобой и пунктом назначения.

Удержание равновесия

Ты удерживаешь равновесие, когда движешься по ненадежной поверхности, такой как лед или узкий выступ. Такие поверхности также считаются пересеченной местностью. Когда ты ступаешь на ненадежную поверхность, ты должен пройти проверку Ловкости (характер поверхности может наложить 1 или более помех). При провале ты перестаешь двигаться в этом ходу. Если результат броска равен 0 или меньше, ты падаешь навзничь или срываешься вниз с шаткого карниза.

Действия

Ты можешь использовать одно действие за раунд для осуществления какого-либо маневра. Обычные маневры включают в себя следующее:

Атака •Использование предмета •Оборона
Отход •Перезарядка •Подготовка •Поиск
Помощь •Прекращение эффекта •Рывок
Сокрытие •Сосредоточение
Сотворение бытового заклинания •Стабилизация

Атака

Ты используешь оружие, боевое заклинание или что-то еще, наносящее вред или мешающее другому существу или объекту. Подробнее см. «Применение атак».

Использование предмета

Ты взаимодействуешь с предметом, который держишь в руках или несешь на себе, или с объектом в пределах досягаемости. Примеры включают вскрытие замка, извлечение предмета из кошеля или рюкзака, или зажигание факела.

Оборона

Когда ты защищаешься, до конца раунда все атаки против тебя совершаются с 1 помехой, а ты проходишь все проверки на противостояние атакам с 1 преимуществом. Это заканчивается, если ты не можешь использовать действия, например, когда ты получаешь ошеломление, оцепенение или бессознательность.

Отход

Ты перемещаешься до половины Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Перезарядка

Выбери оружие в пределах досягаемости, имеющее свойство "перезарядка" (например, арбалет). Если у тебя есть боеприпасы нужного типа, ты перезаряжаешь оружие.

Подготовка

Ты готовишься к действию при возникновении определенного события. Выбери один маневр, которое обычно используешь для выполнения действия, например, атаку или отход. Затем опиши, какое событие должно произойти, чтобы ты его выполнил. Это триггер.

Если триггер происходит до конца раунда, ты можешь использовать спровоцированное действие для выполнения маневра. Ты совершаешь любую атаку или проверку, необходимую для маневра, с 1 преимуществом. В противном случае ничего не происходит.

Например, Бобби действует в быстром ходу и использует действие, чтобы подготовить атаку против первого врага, который приблизится к нему. Когда враждебный волк подходит для укуса, Бобби использует спровоцированное действие, чтобы ударить его мечом, совершая атаку с 1 преимуществом.

Поиск

Ты пытаешься найти скрытое существо или объект. Пройди проверку Восприятия, чтобы найти скрытый объект или соверши атаку Восприятием против Ловкости скрытого существа. При успехе существо или объект больше не скрыты от тебя и любого другого существа, с которым ты делишься своим знанием.

Помощь

Выбери одно существо в радиусе 5 метров от тебя, которое может видеть тебя и понимает, что ты говоришь. Пройди проверку Интеллекта. При успехе, цель совершает следующую атаку или проверку до конца раунда с 1 преимуществом.

Прекращение эффекта

Выбери один эффект, созданный тобой с помощью заклинания или таланта. Эффект заканчивается.

Рывок

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости.

Сокрытие

Ты можешь попытаться скрыться, если тебя за тобой не следят и ты находишься в сильно застланой области или имеешь укрытие в три четверти или лучше от объекта (см. Укрытие).

Пройди проверку Ловкости. При успехе ты прячешься. Ты остаешься скрытым до тех пор, пока условия, позволившие тебе спрятаться, не изменятся, или ты не сделаешь что-нибудь, что могло бы тебя выдать (например, закричишь, атакуешь или сотворишь заклинание). К примеру, если ты находишься в темноте, ты будешь раскрыт, если область осветят. Точно так же, если ты прячешься за стеной, ты больше не будешь скрыт, если кто-то переместится в положение, с которого стена тебя не прикрывает.

Пока ты скрыт, другие существа не могут тебя воспринимать. Как правило, это означает, что существо не может выбрать тебя в качестве цели для атаки, хотя ты по-прежнему подвергаешься воздействию площадных эффектов. Существо может, предположив твое местоположение, совершить атаку с 3 помехами. Даже при успехе атака попадает, только если предположение верно.

Кроме того, когда ты скрыт, ты совершаешь атаки против Защиты или Ловкости целей, от которых ты скрыт, с 1 преимуществом.

Сосредоточение

Некоторые эффекты заклинаний и таланты требуют от тебя сосредоточиться, чтобы поддерживать их работу. Если ты сосредотачиваешься на эффекте, эффект продолжается до конца следующего раунда, вплоть до максимального количества времени, разрешенного заклинанием.

Прерывание сосредоточения

Если ты получишь урон или Безумие во время сосредоточения, ты должен пройти проверку Воли. При провале ты перестаешь сосредотачиваться и эффект немедленно заканчивается.

Сотворение бытового заклинания

Ты сотворяешь бытовое заклинание (не считающееся атакой) и применяешь его эффекты. См. **Главу 7** для получения более подробных сведений о заклинаниях.

Стабилизация

Выбери одно *беспомощное* существо в пределах досягаемости. Пройди проверку Интеллекта, с 1 помехой, если оно при смерти. При успехе цель исцеляет 1 урона.

Спровоцированные действия

В дополнение к действиям, большинство существ могут использовать одно спровоцированное действие каждый раунд. Существа используют спровоцированные действия для реагирования на конкретные события, которые вызывают их использование, отсюда и название.

Прочие действия

Ты можешь попытаться сделать что-нибудь здесь не описанное. Ты ограничен только своим воображением. Когда ты пытаешься сделать что-то, выходящее за пределы правил, мастер решает, возможно ли это действие и сколько времени потребуется.

Почти все существа могут использовать спровоцированные действия для совершения свободной атаки, описанной в следующем разделе. Существа могут также использовать спровоцированные действия для применения некоторых талантов и заклинаний.

Триггер

Любая деятельность, которая включает использование спровоцированного действия, также определяет условие, при котором ты можешь его использовать. Условие, называемое триггером, может быть широким, например «в свой ход», или узким, например «когда существо добровольно покидает предел досягаемости». При соблюдении условий, ты можешь использовать спровоцированное действие, если еще не использовал его в этот раунд.

Когда ты используешь спровоцированное действие, ты выполняешь его немедленно, даже если это прервет ход другого существа.

Свободная атака

Когда существо в пределах твоей досягаемости добровольно эти пределы покидает, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы совершить атаку против этого существа оружием ближнего боя, которым ты орудуешь.

Пример спровоцированного действия

Дженнифер имеет возможность использовать свободную атаку во время быстрого хода, но поскольку она собирается применить Раскрытие Слабости (талант разведчика) спровоцированным действием во время медленного хода, она выбирает не совершать свободную атаку.

Незначительные действия

Некоторые действия настолько незначительны, что ты можешь просто совершить их в свой ход, не используя действие, спровоцированное действие или перемещение, к примеру — взять или бросить предмет, достать или убрать оружие, открыть или закрыть дверь.

Как правило, ты можешь выполнить одно незначительное действие во время быстрого хода или два в течение медленного хода. Ты можешь сделать больше, если не будешь перемещаться или использовать действие в своей ход, или если позволит мастер.

Атаки

Ты совершаешь атаку, когда пытаешься нанести вред или помешать существу, или повредить объект. Как правило, ты определяешь исход атаки, делая бросок. Существует несколько видов атак.

Атака оружием ближнего боя

Ты атакуешь оружием ближнего боя, которым вооружен, размахивая им или бросая его в цель.

Выбор цели

Выбери одно существо или объект. Цель должна быть в пределах досягаемости или, если ты используешь оружие со свойством "метательное" (например, копье), в пределах дальности оружия.

Совершение атаки

Соверши атаку против Защиты цели. Как правило, ты используешь Силу для атаки с оружием ближнего боя. Оружие со свойством "точное" (например, кинжал) позволяет использовать Ловкость вместо Силы для атаки. Подробнее см. Варианты рукопашной атаки.

Результат атаки

При успехе атака достигает цели и ты наносишь урон оружием, который можно найти в главе 3. Цель получает урон, равный результату броска урона.

При провале атака проходит мимо цели.

Атака с оружием дальнего боя

Ты совершаешь атаку с оружием дальнего боя, которым вооружен, стреляя боеприпасами в цель.

Выбор цели

Выбери одно существо или объект не дальше, чем в два раза больше дальности оружия.

(См. «**Дальнобойный выстрел**» для атаки вне стандартной дальности оружия).

Совершение атаки

Соверши атаку против Защиты цели. Как правило, ты используешь Ловкость для атаки с оружием дальнего боя. Подробнее см. Варианты стрелковой атаки.

Результат атаки

При успехе атака достигает цели, и ты наносишь урон оружием, который можно найти в **главе 3**. Цель получает урон, равный результату броска урона.

При провале атака проходит мимо цели.

Укрытие

Ландшафт и объекты на поле боя могут обеспечить защиту от атак с оружием дальнего боя или заклинаний, которые поражают цели на расстоянии.

Половина

Если объект между тобой и атакующим скрывает тебя наполовину, стрелковые атаки совершаются против тебя с 1 помехой.

Три четверти

Если объект между тобой и атакующим скрывает тебя на три четверти, стрелковые атаки совершаются против тебя с 2 помехами.

Полное

Если объект между тобой и атакующим полностью тебя скрывает, ты не можешь быть объектом атаки или эффекта.

Варианты рукопашной атаки

Когда ты совершаешь атаку оружием ближнего боя, ты можешь выбрать один из следующих вариантов. Ты должен сделать выбор до совершения атаки.

- **Натиск**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, и ты и цель перемещаетесь на количество метров, равное твоему модификатору Силы, в одном направлении.
- **Осторожная атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой, но следующее существо, совершающее атаки против твоей Защиты до конца раунда, делает это с 1 помехой.
- **Выпад**: ты можешь увеличить предел досягаемости на 1 метр, но ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Подвижная атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, твое перемещение не провоцирует свободные атаки от цели до конца раунда.
- **Опрокидывающая атака**: ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе, если цель твоего Размера или меньше, она должна пройти проверку Ловкости. При провале проверки цель падает *навзничь*.

Атака с двумя оружиями

Если ты несешь оружие в каждой руке, и ни одно из них не громоздкое (см. **главу 3**), ты можешь использовать действие для атаки ими одновременно. Ты можешь использовать их для атаки одной цели или для атаки двух разных целей.

Если ты атакуешь одну цель, ты атакуешь оружием в основной руке, совершая атаку с 2 помехами. При успехе, ты наносишь обычный урон от этого оружия плюс дополнительный урон от оружия в другой руке.

Если ты атакуешь две цели, ты атакуешь оружием в основной руке одну цель, а затем атакуешь другую оружием во второй руке. Ты совершаешь обе атаки с 3 помехами.

В случае если ты атакуешь щитом, щит теряет свойство "защитное" (см. **главу 3**) до конца раунда.

Атака предметом

Ты можешь совершить атаку посредством опасного предмета, не являющегося оружием, например бомбы или колбы с кислотой или маслом. Правила использования таких предметов описывают, как разрешать эти атаки. Правила, касающиеся атак импровизированным оружием, см. в **главе 3**.

Варианты стрелковой атаки

Когда ты совершаешь атаку с оружием дальнего боя, ты можешь выбрать один из следующих вариантов.

- **Прицельный выстрел**: ты атакуешь определенное место на теле цели. Ты можешь использовать этот вариант только в том случае, если цель имеет физическое тело. Соверши атаку с 2 помехами. При успехе, атака имеет дополнительный эффект на усмотрение мастера. К примеру, попадание в глаз может дать 1 помеху ко всем броскам цели, основанным на зрении.
- **Дальнобойный выстрел**: ты можешь атаковать цель, находящуюся за пределами дальности твоего оружия, но не более чем в два раза. Ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Опрокидывающий выстрел**: ты совершаешь атаку с 2 помехами. При успехе, если цель твоего Размера или меньше, она должна пройти проверку Ловкости. При провале проверки цель падает *навзничь*.

Атака заклинанием

Ты можешь сотворить боевое заклинание. См. **главу 7** для получения более подробных сведений о заклинаниях.

Атака атрибутом

Ты можешь совершать атаки атрибутами против атрибутов или характеристик других существ при выполнении трюков и маневров.

Захват

У тебя должна быть свободна хотя бы одна рука, и ты не должен уже удерживать другое существо. Выбери одно существо в пределах досягаемости, которое имеет физическое тело (например, не дух) и соверши атаку Силой или Ловкостью против Ловкости цели. Если ты выбираешь существо, которое уже *схватил*, ты автоматически получаешь успех.

При успехе, цель будет *схвачена* до конца следующего раунда. Если ты не можешь использовать действия (например, потому, что ты *ошеломлен*, *оцепенел* или *без сознания*), *захват* прерывается. *Захват* также заканчивается, если ты перемещаешься или перемещен в положение, откуда больше не можешь дотянуться до цели. (См. «**Захват**» для получения информации об эффектах немощи и «**Побег**» для получения информации об избегании захвата).

Натиск

Если ты используешь действие для натиска, ты совершаешь атаки и проверки с 1 помехой до конца раунда. Переместись на расстояние вплоть до значения Скорости. В любой момент перемещения соверши одну атаку рукопашным оружием или атрибутом, чтобы сбить или сдвинуть существо.

Отвлечение

Выбери одно существо в пределах ближней дистанции, которое ты можешь видеть. Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе, цель совершает следующую атаку или проверку до конца раунда с 2 помехами.

Побег

Ты можешь использовать это действие, если тебя *схватили*. Соверши атаку Силой или Ловкостью против Силы существа, которое схватило тебя. Успех удаляет немощь и позволяет тебе переместиться до половины Скорости. Это движение не вызывает свободных атак от существа, *захватившего* тебя. (См. «**Захват**» в разделе «**Немощи**» для получения информации об эффектах немощи и «**Захват**» в разделе «**Бой**» для получения информации об осуществлении захвата.)

Притягивание

Выбери одно существо твоего Размера или меньше, которое ты держишь в *захвате*. Соверши атаку Силой против Силы цели. При успехе, ты перемещаешься до половины Скорости, и *схваченное* существо движется вместе с тобой, чтобы оставаясь в пределах досягаемости.

Разоружение

Выбери одно существо в пределах досягаемости, которое держит объект. Соверши атаку Силой или Ловкостью против Силы или Ловкости цели. Если ты не вооружен, ты совершаешь бросок с 2 помехами. В случае успеха цель роняет один объект, который она держит, по твоему выбору.

Сбивание

Выбери существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Силой против Ловкости цели. Если цель больше тебя, каждый пункт превышения Размера дает 1 помеху к броску. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если цель меньше тебя. При успехе цель падает *навзничь*.

Сталкивание

Выбери одно существо в пределах досягаемости. Соверши атаку Силой против Силы цели. Если цель больше тебя, ты совершаешь атаку с 1 помехой за каждый пункт Размера, на который она превосходит тебя. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если цель меньше тебя. При успехе ты перемещаешь цель на расстояние 1 метра от тебя + количество метров, равное модификатору Силы (минимум 1 метр).

Финт

Выбери одно существо в пределах ближней дистанции, которое ты можешь видеть. Соверши атаку Ловкостью против Восприятия цели. При успехе, ты совершаешь следующую атаку против Защиты или Ловкости цели до конца следующего раунда с 2 преимуществами. В качестве альтернативы, твое перемещение не провоцирует свободных атак от цели на 1 раунд.

Атака против носимых предметов

Ты можешь атаковать объект, который держит или несет на себе другое существо. Ты совершаешь атаку с 2 помехами. Мастер может решить, что некоторые объекты являются невосприимчивыми или устойчивыми к некоторым видам атаки. Например, стрела не разрушает меч.

Ситуационные помехи к атакам

К атакам может применяться 1 или несколько помех, в зависимости от обстоятельств. Они добавляются к любым помехам и преимуществам, включенным в атаку. В следующей таблице приведены наиболее распространенные ситуации.

Ситуационные помехи

Цель	Эффект
Скрыта наполовину	1 помеха
Скрыта на три четверти	2 помехи
Скрыта полностью	Автоматический провал
Видимость частично затруднена: В частично застланой области	1 помеха
Видимость сильно затруднена: В сильно застланой области	2 помехи
Видимость полностью перекрыта: В полностью застланой области	3 помехи *
Погода, местность: В ненастную погоду или в складках местности	1 или более помех

* Ты должен предполагать местоположение цели (см. **Сокрытие**).

Глава III: Пути Новичка

По завершении начального приключения твоя группа собирается и переходит на уровень 1. Каждый в группе выбирает путь новичка из четырех, представленных в этой главе. Пути новичков описывают пути, которыми ты достигнешь своей судьбы. Ты можешь выбрать любой путь, который понравится, но не забывай, что произошло во время начального приключения. Эти события и то, как ты на них отреагировал, должны определять твой выбор.

Обучение новичков

Пути для новичков включают таблицы, показывающие возможные тренировки или обстоятельства, которые привели тебя на выбранный путь. Ты можешь выбрать те, которые соответствуют или продолжают то, что делал твой персонаж до сих пор, или можешь определить случайным образом, бросив кубик. Если ни один из способов не подходит твоему персонажу, ты всегда можешь что-нибудь придумать.

Достоинства новичков

Уровень группы определяет достоинства, которые ты получишь на своем пути. По мере повышения уровня ты получаешь дополнительные достоинства, как указано в таблице развития.

Атрибуты: когда ты увеличиваешь атрибут, ты увеличиваешь его значение, что также увеличивает и модификатор.

Характеристики: Увеличь характеристики на указанное значение.

Языки и профессии: путь может дать тебе один или несколько языков, грамотность на одном или нескольких языках или еще одну профессию. См. **Главу 1** о языках и профессиях.

Магия: путь может позволить тебе открывать традиции и изучать заклинания. Когда ты открываешь традицию, ты автоматически изучаешь одно из заклинаний 0 ранга этой традиции. Если путь предписывает изучить заклинание, ты выбираешь заклинание для изучения из уже открытых традиций. Ранг заклинания должен быть равен или меньше твоей Мощи.

Таланты: путь также может дать тебе один или несколько талантов. Некоторые таланты позволяют делать то, что обычно другие делать не могут. Иные позволяют выполнять действия с большей точностью или с большим эффектом.

Опционально: тематика группы

Теперь, когда группа сформирована, что вы будете делать дальше? События вашего первого приключения могут подсказать ответ, или вам, возможно, придется придумать причину, чтобы держаться вместе. Поговори с другими игроками и мастером, чтобы придумать тематику вашей группы, которая будет описывать то, что держит вас вместе. В качестве альтернативы, один из вас бросает d6 и сверяется с таблицей тематики группы.

Тематика группы

d6	Тематика
1	Вы — **отряд искателей приключений**.
2	**Судьба** держит вас вместе.
3	Вы защитили свой **родной город**.
4	Вы разделяете **промысел.**
5	Вы являетесь членами **организации**.
6	Вы работаете на одного **покровителя**.

Отряд искателей приключений

В эти неспокойные времена, когда на горизонте нависла война, а ужасные монстры выползают из медвежьих углов, у тех, кто обладает уникальными талантами, появилось множество возможностей. Будь вы искатели острых ощущений, охотники за сокровищами или решатели проблем — приключения имеют обыкновение находить вас, ищете вы их или нет. Скорее всего, ваша группа обследует глушь Северного Удела, обыскивая древние руины в поисках ценностей и безделушек из забытых времен. Вы можете защищать деревни от чудовищных угроз и выполнять задания в обмен на награды.

Судьба

Обстоятельства создали вашу группу. Вы, вероятно, происходите из разных слоев общества, профессий и наследий. Если бы не случай, ваши пути никогда бы не пересеклись. При каких обстоятельствах встретились члены вашей группы? Судьба часто действует разрушительно и жестоко. Возможно, вы потерпели кораблекрушение на острове, жили вместе в качестве рабов, вас заставили служить на одном корабле или вы были единственными выжившими в ужасной катастрофе. Что держит вас вместе?

Родной город

Все в вашей группе происходят из одного места. Вы можете быть кровными родственниками друг друга, и в этом случае принадлежите к одному наследию, или жили в одной деревне, городе или районе. Общая родина говорит о том, что вы, наверное, давно знаете друг друга. Подумайте о том, как вы познакомились и какие у вас отношения друг с другом.

Часто такие группы образуются в результате каких-либо невзгод. Возможно, вы объединились в ответ на большую опасность, засуху, болезнь или нападение грабителей и убийц. Вы можете быть беженцами, ищущими место, где можно поселиться или спастись от ужасной угрозы. Если у вас одно наследие, вы можете работать вместе, чтобы вернуть украденное право первородства, снять проклятие, постигшее вашу семью, или отомстить за обиженного предка.

Промысел

Все в вашей группе работают в одной профессии, смежных или связанных. Вы можете быть ремесленниками в одном городе, труппой бродячих артистов или членами одного подразделения. Вас объединяет работа, и ваш профессиональный опыт помогает каждому преодолеть различия предыстории. Вы по-прежнему занимаетесь своей профессией или бросили ее? Есть ли конкурирующие группы? Если да, то кто они и каково ваше отношение к этим группам.

Организация

Все в группе принадлежат к одной организации. Вы можете быть членами наемной роты, агентами инквизиции, служителями Дома Исцеления или преступниками, связанными с Гильдией Воров или убийцами Черной Руки. Организация объясняет, как вы собрались, но почему вы остаетесь вместе? Поддерживаете ли вы связи с организацией или ушли из нее? Если вы ушли, то при каких обстоятельствах? У вас сохранились контакты с организацией или вас считают предателями?

Покровитель

Могущественный покровитель сформировал вашу группу с определенной целью. Этим покровителем может быть Архимаг, Великий Друид, Королева Фей, Темная Госпожа, Хозяйка Черной Руки или кто-нибудь еще, придуманный мастером. Ваш работодатель является цементом, скрепляющим вашу группу, и отправляет вас на миссии, которые способствуют его планам.

Мастер предложит подходящего покровителя, но твоя группа должна решить, почему выбрали вас. Каким ты видишь своего покровителя? Вы служите против своей воли? Если да, то почему? Или вы верны своему покровителю, гордитесь тем, что служите ему всем, чем можете? Как ваш покровитель завоевал вашу лояльность?

Пути новичка

Путь	Описание
Воин	Обученные владению оружием и доспехами, воины в бою полагаются на выносливость и боевые навыки. Воины используют самые разные техники, от поражения целей на расстоянии из пистоля или длинного лука до безудержного прыжка в гущу врагов, рубя и кромсая на ходу. Какой бы метод они ни использовали, воины сражаются лучше всех. Тебе пригодится высокая Сила или Ловкость, чтобы преуспеть как воин.
Жрец	Непоколебимая вера и постоянная преданность богу или религии наделяют священников силой творить чудеса с помощью молитвы. Более выносливые, чем маги, жрецы несут свет своих верований во тьму Повелителя Демонов, сражаясь с ужасами, которые разрушат мир. Высокая Сила и Воля помогут тебе преуспеть в качестве священника.
Маг	Неограниченный доступ к традициям и надежный доступ к заклинаниям позволяет магам владеть магией с несравнимым умением. Сосредоточение на достижении магической силы требует больших жертв, поэтому маги, как правило, более хрупкие, чем другие персонажи. Тебе понадобится высокий Интеллект или Воля, чтобы преуспеть как маг.
Плут	Путь, подходящий для хитрых и быстрых. Плуты используют хитрые приемы для достижения своих целей. Они обманщики и негодяи, авантюристы и дилетанты широкого профиля, владеющие целым арсеналом уловок, которые помогут им преодолеть практически любые препятствия. Плуты развивают таланты, отражающие их методы, становясь опасными убийцами, фокусниками или шарлатанами, умеющими манипулировать другими. Если у тебя высокая Ловкость или Интеллект, этот путь для тебя.

Воин

Изматывающие упражнения с оружием и изучение множества боевых стилей готовят воинов сражаться и выживать на поле боя. Их навыки зависят от физической формы, быстроты и ловкости или сочетания того и другого. После завершения обучения воины могут сражаться практически любым оружием, нанося удары с большей точностью и большей силой, чем кто-либо другой.

Хотя все воины умеют сражаться, они отличаются оружием, которым владеют. Некоторые предпочитают стрельбу из лука и делают упор на оружие дальнего боя. Другие сражаются на мечах и топорах, используя силу, чтобы побеждать врагов. Другие полагаются на быстрое оружие, обходя рапирой или саблей защиту врага.

Воины происходят из разных слоев общества. Это дикие варвары, выходящие из диких лесов, солдаты-ветераны, отслужившие в армии Империи, жестокие наемники, мистики, обращающие в оружие собственное тело — все те, кто побеждает в битвах за счет собственных навыков.

Обучение воина

d6	Обучение
1	Ты сражался на рингах и аренах своей родины. Каждая схватка оттачивала твой талант, пока ты не стал опытным воином.
2	Ты служил оруженосцем у рыцаря. Ты научился сражаться, ездить верхом, ухаживать за своим снаряжением и вести себя достойно и благородно.
3	Ты был солдатом, ополченцем или стражником. Ты изучил основные боевые приемы и обнаружил, что у тебя талант к сражению.
4	Ты жил на окраине цивилизации. Пережитые трудности и опасности лишь закалили тебя.
5	Ты научился драться, живя на улице. Ты мог быть головорезом, бравшим то, что хотел грубой силой, бойцом преступного клана или телохранителем кого-нибудь важного.
6	Ты узнал боевые приемы у мастера-воина. Ты мог учиться в монастыре или отыскать учителя в далекой стране.

Уровень 1: Воин

Атрибуты: увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь одну обычную, боевую или дикую профессию.
Передышка: Ты можешь действием или спровоцированным действием в свой ход исцелить урон, равный своему Исцелению. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.
Обучение Владению Оружием: при атаке оружием ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 2: Воин

Характеристики: Здоровье +5
Боевая Доблесть: Твои атаки оружием наносят 1d6 дополнительного урона.
Яростный Удар: Когда результат атаки 20 или выше и превышает целевое число как минимум на 5, атака наносит 1d6 дополнительного урона.

Уровень 5: Воин-эксперт

Характеристики: Защита +1, Здоровье +5
Боевой Опыт: Когда ты используешь действие для атаки оружием, ты либо наносишь 1d6 дополнительного урона этой атакой, либо совершаешь еще одну атаку против другой цели в любой момент до конца своего хода.

Уровень 8: Воин-мастер

Характеристики: Здоровье +5
Упорство: Ты можешь использовать Передышку дважды между отдыхом.
Боевое Мастерство: Когда ты используешь действие для атаки оружием, ты либо наносишь 1d6 дополнительного урона этой атакой, либо совершаешь еще одну атаку против другой цели в любой момент до конца своего хода. Этот талант суммируется с Боевым Опытом. Ты должен выбирать разные цели для каждой атаки.

Жрец

Жрецы черпают магическую силу из присяги сверхъестественному существу. Служение подобным сущностям дает жрецам смысл жизни и поводы для борьбы. Вера в своих покровителей дает им возможность творить магию, которую они совершают с помощью обрядов и молитв.

Открытие традиции для жрецов связано с религиозными переживаниями. Они сталкиваются со знамениями во время странствий, преисполняются благодати при изучении священных писаний, или видят сны о собственной избранности. Первоначальный опыт ставит их на путь жреца и дает им силу, необходимую для продвижения интересов своих бессмертных покровителей.

Вся самость жреца строится вокруг веры. Она определяет поведение, дает цель и открывает традиции. Жрецы, посвященные Новому Богу, используют виды магии отличные от тех, кто следует учению Старой Веры. Для получения дополнительной информации о религиях, распространенных в Северном Уделе, см. **Главу 8**.

Обучение жреца

d6	Обучение
1	Ты был призван представлять интересы божества-покровителя.
2	Друид или ведьма посвятили тебя в свою веру.
3	Ты изучал священные писания, выучил священные обряды и был рукоположен в священники в религиозном учреждении.
4	Твои религиозные убеждения вознаградили тебя силой божеств, которым ты поклоняешься.
5	Ты заключил завет со своим божеством после того, как пережил странный сон или странную встречу в пустыне.
6	Сверхъестественное присутствие снизошло на тебя и действует через тебя, творя чудеса.

Религиозные традиции

Религия	Связанные традиции
Культ Нового Бога	Небесная, Жизнь, Теургия
Предки Цвергов	Бой, Земля, Жизнь
Старая Вера	Жизнь, Природа, Первобытная
Ведовство	Проклятья, Очарование, Жизнь

Уровень 1: Жрец

Атрибуты: увеличь два на 1.

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1

Языки и профессии: Ты либо читаешь на одном из известных тебе языков, либо добавляешь новый язык. Также добавь одну религиозную профессию.

Магия: Ты открываешь одну традицию, связанную с твоей религией (см. Религиозные традиции). Затем сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной.

Совместное Восстановление: Ты можешь действием исцелить урон, равный своему Исцелению. Затем выбери одно существо, кроме тебя, в пределах ближней дистанции. Цель также исцеляет урон, равный своему Исцелению. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.

Уровень 2: Жрец

Характеристики: Здоровье +4

Магия: Сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь традицию, связанную с твоей религией, либо изучаешь заклинание из уже известной.

Молитва: когда существо в пределах ближней дистанции от тебя совершает атаку или проверку, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы дать 1 преимущество к его броску.

Уровень 5: Жрец-эксперт

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1

Магия: Изучи заклинание из уже известной традиции.

Божественный Удар: когда ты используешь Молитву, чтобы дать существу 1 преимущество к атаке, его атаки оружием наносят 1d6 дополнительного урона.

Уровень 8: Жрец-мастер

Характеристики: Здоровье +4

Магия: Изучи заклинание из уже известной традиции.

Вдохновляющая Молитва: Когда ты используешь Молитву на существе, отличном от себя, ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.

Улучшенное Совместное Восстановление: Совместное Восстановление можно использовать дважды.

Маг

Маги стремятся достичь вершин магической силы. Если они будут следовать этому до конца, выбирая пути, дополняющие то, что они узнали, они войдут в число самых могущественных заклинателей мира.

Стремящиеся в маги должны сначала открыть для себя традицию магии, чтобы начать изучать заклинания. Открытие может быть случайным, в результате воздействия заклинания, попадания в область, наполненную магической энергией, или обнаружения силы внутри себя. Этому можно и научить. Древние магические заведения, волшебники, ведьмы и другие открывают традиции перспективным ученикам.

Открыв традицию, маг изучает самые основные заклинания. Все это готовит магов к процессу изучения все более и более мощных заклинаний.

Поскольку маги свободно выбирают свои традиции, они демонстрируют разнообразие способностей. Некоторые предпочитают разрушительную магию, изучая заклинания, которые позволяют им использовать стихийные силы ветра, дождя, огня и земли. Другие выбирают более тонкую магию, отдавая предпочтение очарованию, манипулирующему разумом других или иллюзиям для обмана и сокрытия. Маги также могут быть воплотителями, создавая монстров, сражающихся за них, или инженерами, собирающими слуг и машины из запчастей, найденных по пути.

Кроме возможностей, магия таит в себе и множество опасностей. Не один маг поддался искушению темной магии, увлекшись Запретным искусством, Некромантией или еще более худшими традициями. Такая магия почти всегда оскверняет мага, но тех, кто ищет ее силы, это редко волнует.

Обучение мага

d6	Обучение
1	Ты открыл для себя магию из книги или свитка.
2	Ты был седьмым сыном седьмого сына, родился под блуждающей звездой, или в твоих жилах течет кровь магического предка.
3	Ведьма или волшебник взяли тебя в ученики и научили основам магии в обмен на некоторый срок службы.
4	Ты учился в одном из высших магических заведений, возможно, в одном из Девяти Городов или в Башне Таинств, парящей в небе над Кайкресом, столицей Империи.
5	Ты заключил договор с потусторонней сущностью. Ты предложил свою душу, подарок или услугу в обмен на магические знания.
6	С тобой случился магический несчастный случай, например, ты выпил странное зелье или подвергся воздействию Тени Повелителя Демонов. Несчастный случай пробудил силу, скрывавшуюся внутри тебя.

Уровень 1: Маг

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты читаешь на всех языках, на которых говоришь. Кроме того, ты добавляешь одну ученую область знаний по своему выбору.
Магия: Ты открываешь одну традицию. Затем сделай три выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной.
Заговор: Открывая традицию, ты изучаешь дополнительное заклинание 0 ранга этой традиции.
Чувство Магии: Ты изучаешь описанное ниже заклинание Чувство Магии.

Чувство Магии **Маг, Бытовое, 0**
Область: Сфера радиусом 5 метров с центром в твоем пространстве.
Ты знаешь, есть ли в этой области какие-либо действующие магические эффекты, и из каких точек они исходят.

Уровень 2: Маг

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной.
Восстановление Заклинаний: Ты можешь действием исцелить урон, равный своему Исцелению, и восстановить одно примененное заклинание, которое ты изучил. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.

Уровень 5: Маг-эксперт

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Контрзаклятье: когда существо, которое ты видишь, атакует тебя заклинанием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы противостоять ему. Нападающий совершает атаку с 1 помехой, а ты проходишь проверку на противостояние ей с 1 преимуществом.

Уровень 8: Маг-мастер

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Улучшенное Восстановление Заклинаний: при использовании восстановления заклинаний ты восстанавливаешь два применения вместо одного.

Плут

У плутов всегда есть козырь в рукаве. Используя удачу и умение, плуты обычно могут найти решение любых проблем. Их таланты проистекают из изобретательности, хитрости, обучения и, конечно же, удачи, что позволяет им адаптироваться к любой ситуации.

Хотя многие плуты имеют криминальное прошлое, не все они являются преступниками. К плутам относятся все, кто извлекает выгоду из обмана, они могут вписаться в любой слой общества. Одни — карманники на переполненных рынках и бандиты, грабящие караваны, другие — следователи, раскрывающие преступления, передовые наблюдатели, собирающие информацию для союзников, или агенты, выискивающие тайные заговоры.

Обучение плута

d6	Обучение
1	Твои приемы помогли тебе выжить на суровых улицах города или на краю цивилизации.
2	Ты вступил в гильдию воров или гильдию убийц и выучил свои приемы у мастеров гильдии.
3	Ты был следователем или стражником, развивая свой талант в борьбе с преступниками.
4	Ты изучал приемы, чтобы стать умелым преступником.
5	Ты тренировался с группой разведчиков, бандитов или повстанцев, живущих в глуши.
6	У тебя всегда был дар к уверткам, а тренировки его только улучшили.

Уровень 1: Плут

Атрибуты: увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты либо добавляешь один язык в список языков, на которых можешь говорить, либо добавляешь одну обычную, преступную или дикую профессию.
Проворное Восстановление: Ты можешь действием исцелить урон, равный своему Исцелению, а затем переместиться до половины Скорости, не провоцируя свободных атак. После того, как ты применишь этот талант, ты не сможешь использовать его снова до завершения отдыха.
Уловка: Один раз за раунд ты можешь совершить атаку или проверку с 1 преимуществом. Если ты, используя талант, атакуешь, то атака нанесет 1d6 дополнительного урона.

Уровень 2: Плут

Характеристики: Здоровье +3
Использование Возможности: Один раз за раунд, если результат атаки равен 20 или выше и превышает целевое число как минимум на 5, ты можешь сделать еще один ход в любой момент до конца раунда.
Плутовской Талант: Выбери плутовской талант из описанных ниже.

Уровень 5: Плут-эксперт

Характеристики: Здоровье +3
Грязные Приемы: Твои атаки наносят 1d6 дополнительного урона, когда ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.
Плутовская Смекалка: Ты можешь использовать Уловку дважды за раунд.

Уровень 8: Плут-мастер

Характеристики: Здоровье +3
Плутовской Талант: Выбери плутовской талант из описанных ниже.

Плутовские таланты

Удар в спину: один раз за раунд, когда ты атакуешь обычным или быстрым оружием и совершаешь атаку минимум с 1 преимуществом, атака наносит 1d6 дополнительного урона. Если ты выберешь этот талант второй раз, дополнительный урон возрастет до 2d6.

Магия: увеличь Мощь на 1 и открой одну традицию. Затем сделай два выбора. С каждым выбором ты либо открываешь другую традицию, либо изучаешь заклинание из уже известной. Если ты выберешь этот талант во второй раз, увеличь Мощь на 1 и открой традицию или выучи одно заклинание.

Стычка: ты можешь использовать действие, чтобы переместиться до половины Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак. Во время перемещения ты можешь совершить атаку. Ты совершаешь атаку с 1 помехой, но атака наносит 1d6 дополнительного урона. Если ты выберешь этот талант во второй раз, ты сможешь перемещаться на полную Скорость.

Отговорка: Ты можешь использовать действие, чтобы совершить атаку Интеллектом против Интеллекта одного существа в пределах ближней дистанции, которое может слышать и понимать тебя. При успехе цель становится *очарованной* на 1 раунд или пока ты ее не атакуешь. При провале цель становится невосприимчивой к твоей Отговорке до завершения отдыха. Если ты выберешь этот талант во второй раз, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь воздействовать на существо, которое не понимает, что ты говоришь.

Угрозы: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы совершить атаку Интеллектом против Воли одного видящего и слышащего тебя существа в пределах ближней дистанции. При успехе цель *испугана* на 1 раунд. При провале цель становится невосприимчивой к твоим Угрозам до завершения отдыха. Если ты снова выберешь этот талант, твои атаки оружием будут наносить 1d6 дополнительного урона целям, *испуганным* таким образом.

Глава 10: Пути эксперта

Когда уровень твоей группы достигает 3, каждый выбирает путь эксперта. Пути, описанные в этой главе, представляют собой наиболее распространенные в Северном Уделе. Другие могут быть доступны на усмотрение мастера.

Пути экспертов собраны в четыре группы, напоминающие пути новичка. Каждая описывает направление, в котором ты можешь развиваться. Хотя путь новичка и может намекать на путь эксперта, например, жрецу — выбрать путь веры, ты можешь свободно выбирать любой путь, который тебе понравится, при условии, что этот выбор имеет смысл в контексте истории.

Развитие истории эксперта

Выбранный тобой путь эксперта связывает персонажа с историей и миром. Каждый путь включает в себя таблицу, в которой содержаться предполагаемые элементы истории, которые ты добавляешь в историю персонажа, чтобы объяснить, как он пошел по этому пути и как этот выбор может повлиять на его личность, внешний вид и поведение. Ты можешь выбрать любой вариант, который подходит твоему персонажу, бросить кубик, чтобы выбрать случайно, или придумать что-то соответствующее концепции персонажа.

Достоинства эксперта

Как и в случае с наследием и путем новичка, путь эксперта дает достоинства в зависимости от текущего уровня группы. Следуй инструкциям в описании пути и запиши все приобретенные таланты в лист персонажа, когда выбираешь путь эксперта. Когда уровень твоей группы достигнет 6 или 9, ты получишь дополнительные достоинства пути эксперта.

Выбор цели

У персонажей есть цели — то, что побуждает их продолжать обучение, рисковать и исследовать мир. Цель может быть чем-то туманным или конкретным, благородным или эгоистичным, добрым или злым. Если ты уже какое-то время играешь своим персонажем, ты должен иметь представление о том, что им движет, исходя из того, что до этого произошло в игре.

Придумай что-нибудь, чего твой персонаж хочет или надеется достичь, и отметь это где-нибудь на листе.

Если ты еще не знаешь, чего хочет персонаж, или если ты создаешь нового персонажа, чтобы присоединиться к новой или существующей группе на высоком уровне, ты можешь использовать следующую таблицу для вдохновения. Ты можешь выбрать цель или бросить d20.

Цели персонажа

d20	Хочу…
1	... заставить кого-то страдать.
2	... отомстить за зло, причиненное моим близким или мне.
3	... найти новую родину или вернуть старую.
4	... сокровище!
5	... замок, башню, корабль или другое имущество.
6	... привлечь преступника к ответственности.
7	... исследовать новую землю.
8	... уничтожить ужасное зло.
9	... чтобы меня помнили после того, как я покину этот мир.
10	... очистить свое имя от преступления, которого я не совершал. Или совершал.
11	... защитить землю и народ.
12	... политическую, магическую или военную силу.
13	... разгадать важную для меня загадку.
14	... найти конкретную реликвию.
15	... сокрушить своих врагов и увидеть их поверженными перед собой.
16	... превратить врага в друга.
17	... убить дракона или другое опасное существо.
18	... завоевать сердце того, кого я люблю.
19	... сделать что-то полезное миру.
20	... доказать всем, что я реально крут.

Достижение цели

Твоя цель должна быть твоей основной задачей на протяжении всего времени игры за персонажа-эксперта, твои поступки и решения должны приближать тебя к ее достижению. Чтобы это получилось, расскажи мастеру, чего ты хочешь достичь, и объясни причины, по которым ты выбрал эту цель. Чем больше деталей ты предложишь, тем легче мастеру будет вводить в приключения сюжетные повороты, которые позволят тебе достичь своей цели.

Хотя цель и мотивирует твоего персонажа, ты остаешься членом группы, состоящей из других персонажей с собственными целями. Ты и другие персонажи можете разделять одни и те же цели или преследовать разные. Ты можешь рассчитывать на помощь других персонажей в достижении своей цели, но и тебе следует посвятить время и усилия тому, чтобы помочь своим друзьям достичь их целей. Так что, если у вас у всех разные цели, ваши приключения могут привести к достижению одной или нескольких из них. Или, если вы все преследуете одну и ту же цель, вы можете провести несколько приключений для её достижения.

Выбор второго пути эксперта

Когда уровень твоей группы достигнет 7, ты можешь выбрать второй путь эксперта вместо пути мастера. Это позволит тебе развить вторую область специализации. Возможно, ты выбрал бойца, но обнаружил, что религиозный опыт персонажа склоняет его стать жрецом. Или ты мог обучаться на заклинателя, но решил дальше развивать свои боевые навыки, став следопытом. Если ты решил взять второй путь эксперта, это может быть любой из не выбранных ранее.

Таланты

Если второй путь дает талант, который у тебя уже есть, выбери один из следующих вариантов.

- Увеличь один атрибут на выбор на 1 и добавь одну профессию в список профессий.
- Открой традицию.
- Выучи одно заклинание.

Достоинства второго пути

На указанных уровнях ты получаешь следующие достоинства.

На уровне 7: ты получаешь достоинства уровня 3 второго пути эксперта.

На уровне 9: ты получаешь достоинства уровня 9 первого пути эксперта.

На уровне 10: ты получаешь достоинства уровня 6 второго пути эксперта.

Описание путей эксперта

Пути эксперта представлены в алфавитном порядке.

Пути веры

Путь	Описание
Друид	Преданные Старой Вере друиды изучают мистерии своего тайного общества, чтобы защитить землю и ее жителей.
Клирик	Клирики используют символы веры, чтобы изгнать и уничтожить врагов божьих.
Оракул	Сверхъестественные сущности входят в тела оракулов, чтобы дать им силу, мудрость и подсказки о будущем.
Паладин	Паладины используют свою веру, чтобы защитить невинных и одержать победу над тьмой.

Пути войны

Путь	Описание
Берсерк	В бою берсерки дают волю ярости, становясь безумными машинами смерти.
Боец	Бойцы тренируются, чтобы стать специалистами в определенном стиле боя.
Заклинатель	Заклинатели наполняют оружие магией, улучшая боевые способности.
Следопыт	Опытные охотники, следопыты знают, как найти, выследить и уничтожить свою добычу.

Пути магии

Путь	Описание
Изобретатель	Изобретатели создают магические устройства и слуг.
Ведьма	Ведьмы владеют силой старой магии, узнанной давным-давно у Дивного Народа.
Волшебник	Академики от магии, волшебники хранят свои знания в огромных фолиантах, называемых гримуарами.
Чародей	Чародеи используют невероятное количество магической энергии с большим риском для себя.

Пути обмана

Путь	Описание
Ассасин	Ассасины изучают искусство убийства.
Вор	Воры развивают полезные навыки, которые помогают им в реализации своих преступных замыслов.
Колдун	Похитители магии, колдуны учатся красть заклинания из умов других заклинателей.
Разведчик	Обладая навыками скрытности и наблюдения, разведчики собирают информацию для своих союзников.

Ассасин

Ассасины специализируются на убийствах. Они изучают любые способы отправить жертву в могилу, будь то шнур на шею, яд в бокал или заточка в почку. Ассасины избегают честных драк, предпочитая прятаться в тени, где выжидают идеального момента для удара. Они могут неделями или месяцами собирать информацию о жертве, изучаю способы обойти защиту, а затем наносят удар, когда жертва меньше всего ожидает.

Большинство ассасинов берет контракты на определенные цели. Ассасин может быть «вольным художником» или членом тайного общества профессиональных убийц, вроде Черной Руки. Для них убийства не больше, чем просто работа. И конечно, другие могут становиться на этот путь по множеству разных причин. Некоторые просто хладнокровные убийцы, шпионы или даже умелые снайперы. Немногие принадлежат к культам смерти, рассматривающим убийства, как молитвы зловещим силам, которым они служат.

Уровень 3: Ассасин

Атрибуты: Увеличь два на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или преступную профессию.

Убийство: Когда *изумленное* существо или то, от которого ты скрыт, получает урон от твоей атаки, оно должно пройти проверку Силы. Цель получает 1 преимущество за каждый пункт Размера, на который тебя превосходит. При провале она получает урон, равный своему Здоровью.

Мастер Грима: Если у тебя есть маскировочный набор, ты можешь использовать действие, чтобы потратить применение набора и замаскироваться.

Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.

История ассасина

d6	История
1	Ты присоединился к еретическому культу смерти и посвящаешь каждое убийство своему темному богу.
2	Ты профессионал. Ты берешь заказы на конкретных личностей. Возможно ты ограничиваешься заслужившими того мерзавцами. Или же нет, если плата достаточна.
3	Ты просто считаешь честный бой бессмысленным. Ты побеждаешь любой ценой, даже нанося удар из-за угла и подсыпая яд.
4	Ты вступил в Черную Руку, организацию убийц в Азуле, Городе Смерти. Там тебя научили убивать тихо и незаметно.
5	Ты погрузился в искусство убийства, чтобы потешить свои амбиции: истребить соперников, получить запретные силы, добиться внимания темного покровителя или улучшить свое положение.
6	Ты обучался ради выполнения щекотливых поручений своего покровителя. Ты убиваешь политических противников, критиков и прочих, выступивших против твоего нанимателя.

Уровень 6: Ассасин

Характеристики: Здоровье +3

Изготовление Яда: Ты можешь использовать действие и набор алхимика, чтобы изготовить дозу яда. Ты должен сосредотачиваться на протяжении 1 минуты, во время которой ты используешь набор и ингредиенты стоимостью 5 мп. После этого ты создаешь одну дозу яда (см. **главу 6**). Яд сохраняет убойность до завершения отдыха.

Уровень 9: Ассасин-мастер

Характеристики: Здоровье +3

Точка Зрения Убийцы: Ты можешь использовать действие в свой ход, выбрав одно существо, от которого ты скрыт, в пределах дальней дистанции. Пройди проверку Восприятия. При успехе ты на 1 минуту знаешь, куда лучше нанести удар. До окончания эффекта ты совершаешь атаки против цели с 1 преимуществом и наносишь 2d6 урона дополнительно.

Берсерк

Ярость, топливо сражающихся в гуще битвы, позволяет превозмогать боль и ранения, чтобы вернуть их дарителю вдвойне. Для берсерков ярость больше чем, просто чувство: это лютая тварь, вечно буйствующая внутри, пытаясь вырваться, вечно грызущая сдерживающую клетку самоконтроля. Так что, когда самообладание берсерка колеблется — хоть немного — весь гнев и ненависть вскипают, превращая воина в яростного убийцу, кровожадного мясника, желающего лишь уничтожить всех, выступивших против него. Преображающая сила берсеркерской ярости может происходить из множества источников. Многие просто пошли вразнос, увидев так много ужасов, что теперь срываются при малейшем поводе. Некоторые находят божественные или сверхъестественные причины для ярости; к примеру, цвергские берсерки верят, что в них вселяются духи предков. Другие могут быть одержимы духами или, что хуже, демонами, и когда они поддаются ярости, вселенец берет верх.

Уровень 3: Берсерк

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Берсерк: Если ты не *устал*, то, получая урон, ты можешь впасть в ярость. Если ты впадаешь в ярость, ты получаешь все следующие достоинства и недостатки на 1 минуту или пока не станешь *бессознательным*.
• Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.
• Ты не можешь быть *очарован*, *принужден*, *испуган*.
• Ты совершаешь атаки с 1 помехой.
• Твои атаки оружием наносят 2d6 урона дополнительно.
• Ты должен совершать быстрые ходы при любой возможности, и использовать действие в каждом ходу для атак, с разбега, если необходимо.

При окончании приступа ярости, ты устаешь на 1 минуту и должен пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Необузданная Ярость: Если получение Безумие сводит тебя с ума, ты вместо этого впадаешь в ярость, даже если ты *устал*. Во время этого приступа персонажем управляет мастер. В конце каждого раунда мастер бросает d6. При 5+ приступ прекращается, а ты уменьшаешь значение Безумия на 1d6 + модификатор Воли (минимум 0). Затем ты *устаешь* на 1 минуту. Если ты уже *устал*, ты получаешь 1d6 урона.
Железная Шкура: Если ты не носишь среднюю или тяжелую броню, то получаешь бонус +1 к Защите.

История берсерка

d6	История
1	Ты одержим мелким демоном. Ты держишь его под контролем большую часть времени, но в битве он вырывается и перехватывает управление. Ты мог стать одержимым овладев демонической реликвией, сразившись с демоном или подвергнувшись странной магии.
2	Обилие боли, смерти и ужаса надломило твой разум, так что, оказавшись в стрессовой ситуации, ты срываешься, начиная убивать и крушить.
3	Дух, возможно, твоего предка, поселился в тебе и когда ты в опасности, управляет твоим телом, чтобы спасти тебя. У тебя остаются смутные воспоминания о времени, проведенном в ярости.
4	Тебе всегда не хватало терпения, но теперь ты совсем неуправляем. При любом вызове ты впадаешь в ярость, теряя всякие границы и свободу воли.
5	Ты обидел каргу, ведьму или другое могучее сверхъестественное создание, и был за это проклят. Теперь, когда ты сражаешься, проклятье обращает тебя в жестокого необузданного убийцу.
6	Ты надеешься воссесть за столом богов в посмертии, обретя славную гибель. В бою ты врубаешься в ряды врагов, закатывая глаза и пуская пену в ожидании желанного конца.

Уровень 6: Берсерк

Характеристики: Здоровье +6
Свирепый Гнев: Пока ты в ярости, ты получаешь бонус +2 к Скорости и атакуешь *испуганные* цели с 1 преимуществом.
Пугающий Гнев: Пока ты в ярости, каждое существо в пределах ближней дистанции, не являющееся членом твоей группы, должно пройти проверку Воли или стать *испуганным* на 1 раунд.

Уровень 9: Берсерк

Характеристики: Здоровье +6
Безрассудный Удар: При атаке оружием ближнего боя, ты можешь совершить атаку с 1 помехой, нанося 2d6 урона дополнительно при успехе.

Боец

Бойцы одни из величайших воинов, когда-либо ходивших по земле. Не имея себе равных в бою, они демонстрируют отменное мастерство в обращении с оружием и стойко переносят самые худшие условия боев. От закаленных наемников до остроглазых лучников, бойцом является всякий, посвящающий себя достижению мастерства в обращении с оружием и броней.

Бойцы лихо обращаются с любым оружием, но предпочитают выбирать определенный стиль. Некоторые предпочитают обстреливать врагов, держа дистанцию, в то время как другие с ревом врываются в гущу битвы, методично кромсая врагов топором и мечом, вздымая в воздух потоки крови и отсеченные конечности.

Уровень 3: Боец

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык или профессию.
Бой Чем Угодно: Если ты атакуешь оружием или импровизированным оружием, чей урон меньше 1d6, урон считается равным 1d6. В дополнение, когда ты атакуешь оружием или импровизированным оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. Наконец, твоя Сила считается на 2 выше при учитывании требований брони и оружия.
Бойцовый талант: Выбери бойцовый талант из описанных ниже.

Уровень 6: Боец

Характеристики: Здоровье +5
Прочность: Когда ты исцеляешь урон, равный Исцелению, Исцеление равно трети Здоровья.
Бойцовый талант: Выбери бойцовый талант из описанных ниже.

Уровень 9: Боец-мастер

Характеристики: Защита +1, Здоровье +5
Бойцовская Решимость: Ты проходишь проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом.
Оружейное Мастерство: Если при атаке оружием результат на d20 9 или ниже, ты можешь перебросить. Ты должен использовать второй результат, даже если он 9 или ниже.

История бойца

d6	История
1	Ты свернул с прежнего пути, чтобы улучшать боевые возможности и владение оружием.
2	Ты ветеран множества битв и путь бойца лишь продолжение твоего образа жизни.
3	После нескольких почти-поражений, ты решил отточить свои навыки, чтобы пережить грядущие битвы.
4	Ты нашел мастера, обучившего тебя, улучшившего твои умения и создать новые приемы.
5	Ты потерял веру — в бога, народ, семью или даже в себя. Теперь ты ищешь новый путь, свободный от старых обязательств, и определяешь свою судьбу сам.
6	Ты погрузился в тренировки, твердо зная, что станешь величайшим воином из когда-либо живших.

Бойцовые таланты

Бой с Двумя Оружиями: Когда ты атакуешь двумя оружиями, ты уменьшаешь количество помех к атаке на 2.
Удар Древком: Когда ты атакуешь алебардой или посохом, ты можешь использовать спровоцированное действие для атаки другим концом оружия. Атака совершается с 1 помехой и наносит 1d6 урона.
Мощный Удар: Когда ты атакуешь тяжелым оружием, ты можешь совершить атаку с 1 помехой, нанося 2d6 урона дополнительно.
Точный Удар: Когда ты атакуешь быстрым оружием, ты можешь совершить атаку против Ловкости цели вместо Защиты.
Удар Щитом: Когда ты успешно атакуешь щитом, ты наносишь удар и совершаешь атаки против этой цели с 2 преимуществами до конца следующего раунда.
Быстрая Перезарядка: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы перезарядить оружие со свойством «перезарядка».
Быстрый Выстрел: Когда ты атакуешь стрелковым оружием без свойства «перезарядка», ты можешь использовать спровоцированное действие для атаки тем же оружием.

Ты совершаешь вторую атаку с 1 помехой.

Ведьма

Ведовство старо, как само человечество. Беря свое начало в магии фей, ведовство является первой попыткой понять и приручить магию. Старинные деятели сочетали попытки подчинить магию с религиозными обрядами, и эта смесь дожила до наших дней.

Ведьмы управляют огромной магической мощью посредством религиозных обычаев и церемоний, пришедших из глубины веков. Ведьмы, начинавшие жрецами, полагают свое искусство выражением веры, в то время как бывшим магам свойственен более научный подход.

Ведьмы одеваются своеобразно. И мужчины, и женщины предпочитают темные домотканые одежды, плащи, крепкие башмаки, и высокие островерхие шляпы.

Уровень 3: Ведьма

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, добавляешь одну академическую область знаний либо добавляешь одну обычную или дикую профессию.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Совет: Когда существо, слышащее и понимающее тебя, должно пройти проверку, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы предложить ему совет. Существо проходит проверку с 2 преимуществами.
Ведьмовской Огонь: Ты изучаешь заклинание Ведьмовской Огонь, описанное ниже.

Ведьмовской Огонь **Ведьма, Боевое, 1**
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

На время действия ты становишься невидимым, а в точке в пределах досягаемости возникает шар зеленого пламени. При окончании эффекта, ты телепортируешься в открытое пространство на свой выбор в пределах 1 метра от шара.

При сотворении заклинания, и при каждом использовании действия для сосредоточения на нём, ты можешь передвинуть пламенный шар до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от него. Соверши атаку Интеллектом или Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

История ведьмы

d6	История
1	Ты встречался с ведьмой и узнал от своей любовницы основы ведовства.
2	Кто-то из родителей занимался ведовством и ты знаком с ним с детства. Ты решил идти по стопам предков.
3	Показав неплохие задатки, ты был приглашен в ковен и узнал там тайны их веры.
4	Ведовство дает тебе силы помогать другим, направлять их и предостерегать от глупых решений.
5	Ты украл Книгу Теней, наполненную знаниями о ведовстве, у злой ведьмы и вычитал на её запятнанных кровью, исчерканных проклятьями страницах секреты ремесла.
6	Обида ожесточила тебя и привела на темную сторону ведовства. Ты учил проклятья, Запретную магию и прочее гнусное колдовство на погибель врагам.

Уровень 6: Ведьма

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Летучая Метла: Ты можешь, используя действие, коснуться метлы и потратить применение заклинания. Ты наделяешь метлу магией на количество часов, равное Мощи плюс ранг потраченного заклинания. До окончания эффекта, пока ты сидишь на метловище, ты можешь перемещаться полетом. Ты можешь перевозить одного и более пассажиров, чей общий размер не превышает 1.

Уровень 9: Ведьма-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Длительная Связь: Ты можешь, используя действие, установить связь с одним существом в пределах ближней дистанции, видящим и слышащим тебя. Если цель согласна, вы становитесь связаны до смерти одного из вас или нового использования таланта.

До окончания эффекта, вы проходите проверки Восприятия с 1 преимуществом, пока вы в пределах средней дистанции друг от друга. Когда один исцеляет урон, второй исцеляет половину, если вы в пределах средней дистанции друг от друга.

Наконец, ты можешь, используя действие, проявить изображение цели на видимой тебе отражающей поверхности в пределах ближней дистанции и удерживать его, пока сосредотачиваешься. Изображение показывает цель и область в пределах ближней дистанции от нее.

Волшебник

Наиболее ученые из всех заклинателей, волшебники сопоставляют магию с наукой, веря, что энергетическое поле, окружающее мир, подчиняется четким законам и принципам. Только тщательное изучение и постоянная практика позволяют надеяться на достижение настоящего мастерства. Поэтому волшебники проводят годы, разбирая записи предшественников, экспериментируя со странными заклинаниями, охотясь за утраченными реликвиями и собирая странные ингредиенты, которые, по их мнению, откроют новые области знаний и новые магические эффекты. Большинство волшебников полагает трудности изучения магии справедливой ценой за возможность стать величайшим героем или злодеем.

Волшебники записывают свои исследования и открытия в «гримуар», чрезмерно большую книгу, чей размер позволяет вместить все тайные знания, доступные им. Именно по этим огромным книгам можно опознать волшебника, поскольку никто из них не выходит из дому без одного или более из этих увесистых томов. Собирая все больше и больше знаний, волшебники должны создавать дополнительные гримуары, наполняя свои библиотеки бесчисленным множеством непредставимо ценных и могущественных книг.

Уровень 3: Волшебник

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты либо добавляешь один язык, либо добавляешь одну ученую область знаний.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Гримуар: Ты получаешь фолиант, наполненный знаниями о магии. Он дает 1 преимущество к проверкам Интеллекта при попытке вспомнить информацию о магии. В дополнение, книга содержит заклинания, найденные тобой в странствиях.

В гримуаре содержаться три заклинания доступного тебе ранга. Заклинания могут относиться к любой традиции, даже еще не открытой, но должны быть не ниже ранга 1. С точки зрения получения Скверны от изучения определенных заклинаний, включение заклинания в гримуар считается изучением. Наконец, если ты изучаешь заклинание, находящееся в гримуаре, ты можешь добавить в гримуар другое заклинание ранга (минимум 1), которое ты можешь выучить и сотворить.

Ты можешь создать дополнительные гримуары, чтобы хранить больше заклинаний или заменить потерянный. Чтобы создать гримуар, ты должен потратить 48 часов на создание книги, используя экзотические материалы на 5 зк. Когда ты закончишь, ты можешь вписать в него три заклинания доступного ранга.

Справочник по Магии: Если ты держишь гримуар в руках, ты можешь сотворить заклинание из него, расходуя применение изученного того же ранга или выше.

История волшебника

d6	История
1	Ты начал обучение в религиозных кругах. Возможно, ты был учеником ведьмы или послушником при храме Нового Бога. Ты рано понял, что магия привлекает тебя сильнее веры, и это разожгло в тебе страсть к познанию и могуществу.
2	Твой научный подход к магии позволяет тебе легко проводить исследования и изучать новые заклинания.
3	У тебя острый ум и врожденное понимание принципов работы магии. Возможно, ты и запоздал с началом обучения, но смекалка и природный талант сильно его упрощают.
4	Ты всегда намеревался стать волшебником, и твой успех отражает твое преданность овладению магией и понимание её множества форм.
5	Ты урожденный ученый, а магия – просто еще один предмет изучения. Ты стал волшебником, чтобы лучше понять механизм её работы.
6	Ты вступил в ряды Волшебников Башни Таинств, знаменитого магического учреждения, парящего над столицей Империи. Будучи членом этой могущественной организации, ты одеваешься в одноцветные одежды, любого цвета на твой выбор (кроме белого, положенного Архимагу).

Уровень 6: Волшебник

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Искусность в Заклинаниях: Увеличь на 1 количество применений всех изученных заклинаний ранга 0 и 1.

Уровень 9: Волшебник-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Мастерство в Заклинаниях: Ты достигаешь мастерства в искусстве магии, выражающегося 6 очками заклинаний. При сотворении заклинания, ты можешь потратить количество очков заклинаний, равное рангу заклинания (минимум 1 очко), чтобы сотворить заклинание без расходования применений или сотворить заклинание, чьи применения иссякли. Ты восстанавливаешь все очки заклинаний после завершения отдыха.

Вор

Воры живут, прибирая к рукам чужое добро. И конечно, у них есть навыки, позволяющие при этом не попадаться. Они ловко прячут мелочь в рукавах, обчищают карманы, столкнувшись на улице, вскрывают замки, снимают ловушки и пробираются туда, куда их обычно не пускают. Хотя многие воры крадут из нужды или жадности, некоторые исследуют гробницы, обшаривают руины в поисках потерянных реликвий или выслеживают коллег по ремеслу, доставляя их на суд.

Уровень 3: Вор

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную или преступную профессию.
Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.
Воровской Талант: Выбери два воровских таланта из описанных ниже.

Уровень 6: Вор

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3
Уклонение: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, выбрав одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции. До конца раунда, цель совершает атаки против тебя с 1 помехой, а ты проходишь проверки при сопротивлении ее атакам с 1 преимуществом.
Воровской Талант: Выбери воровской талант из описанных ниже.

Уровень 9: Вор-мастер

Характеристики: Здоровье +3
Приспособленец: Когда существо в пределах досягаемости получает урон от атаки, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать его.
Воровской Талант: Выбери воровской талант из описанных ниже.

История вора

d6	История
1	Ты крадешь редкие древности, особенно предметы культа. Твои кражи гарантируют, что предметы силы пребудут в правильных руках.
2	Ты присоединился к гильдии воров, промышляющей в крупном городе. Ты отстегиваешь в общак, а взамен получаешь жилье, тренировки и крышу.
3	Ты отсидел и обучился основам воровства у сокамерника.
4	Ты никогда не забывал навыки, позволившие тебе пережить детство, и нашел их весьма полезными в набивании карманов краденными монетами.
5	Твои навыки фокусника помогают тебе в преступных намерениях. Возможно, ты владеешь настоящей магией или это просто ловкость рук.
6	Как у взломщика, у тебя не было другого выбора и выученные тобой навыки отражают твой профессиональный рост.

Воровские Таланты

Мастер Побега: Если ты в *захвате*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы освободиться.

Будучи связанным или закованным в кандалы, Ты можешь использовать действие, чтобы попытаться освободиться. Ты должен сосредотачиваться в течение 1 минуты. После этого пройди проверку Ловкости. При успехе ты освобождаешься. При провале путы затягиваются, и ты не можешь освободиться, пока тебе не помогут.

Сокрытие в Тенях: Ты можешь попытаться скрыться, находясь в области, по крайней мере, частично застланной тенями, даже если тебя видят.
Острые Чувства: Ты проходишь все проверки Восприятия с 1 преимуществом.
Тихий Шаг: Ты проходишь проверки при попытке красться с 2 преимуществами.
Острые Чувства: Если у тебя есть отмычки, ты можешь использовать действие, чтобы открыть один замок в пределах досягаемости. Если мастер требует проверки, ты проходишь ее с 1 преимуществом.
Карманная Кража: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы изъять предмет у существа в пределах досягаемости. Предмет должен помещаться в одну руку и находиться на теле существа, но не в руках (или похожих конечностях). Если ты видишь предмет, ты можешь его изъять. Если нет, потому что шаришь по кошельку или сумке, то это остается на усмотрение мастера.
Подъем на Стену: Ты игнорируешь эффект пересеченной местности при лазании и проходишь проверки с 1 преимуществом.
Ощущение Ловушек: Когда ты ищешь ловушки или сопротивляешься их эффектам, ты проходишь проверки с 1 преимуществом.

Друид

Друиды принадлежат к Старой Вере, одной из древнейших религий Империи. Это религия, чьи истоки окутаны тайной, восходя к первым людям, населявшим эти земли, почитает мрачных, зачастую жестоких богов и наполнена странными обычаями. Друиды считают себя другом каждому, живущему в глуши или у ее границ, но хранят секреты своей религии, делясь ими только с тем, кто пройдет обряды, открывающие путь в их загадочное сообщество.

Многие друиды используют Природную и Первобытную магию, хотя некоторые изучают стихийные традиции или связанные с феями, например, Очарование и Иллюзии. Хотя друиды и почитают всех старых богов, некоторые посвящают себя одному или двум конкретным. Наиболее часто в покровители выбирают Рогатого Царя, Лунную Деву и Королеву Лета.

Друиды считают себя, прежде всего, защитниками природы. Они защищают заповедные леса, непотревоженные дебри и места, не тронутые цивилизацией. Они работают с поселенцами и первопроходцами, помогая им справиться с опасностями рубежа и внушая им уважать землю и ее дары. Друиды могут защищать отдельные места, отмеченные стоячими камнями, или путешествовать по миру, помогая нуждающимся.

Уровень 3: Друид

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты либо добавляешь один язык, либо добавляешь религиозную или дикую профессию.
Магия: Ты открываешь Жизнь, Природу или Первобытную традицию или изучаешь одно заклинание из этих традиций.
Мистерии Друидов: В процессе посвящения ты изучил древние секреты друидов. Ты можешь все нижеследующее:

- Опознать любое увиденное растение или животное.
- Узнать, пригодны ли в пищу наблюдаемые вода и еда.
- Точно предсказать погоду на ближайшие 24 часа, если ты вне помещения и видишь небо.
- Двигаться на полной Скорости по пересеченной местности, созданной природой.
- Оставлять следы, двигаясь по природной поверхности, на свое усмотрение.

История друида

d6	История
1	Ты обратился в Старую Веру и много лет жил на краю диких лесов, ухаживая за скотом, охотясь для развлечения или обрабатывая землю. Своей преданностью природе ты заслужил место среди друидов.
2	Ты был послушником Старой Веры, изучая старые пути и народные обычаи. Ты прошел обряд перехода и был посвящен в защитники земли.
3	Ты подружился с феей, научившей тебя старым путям и обычаям.
4	Долгие годы ты чувствовал связь с землей, длившуюся всю твою жизнь. Ты уговорил друидов научить тебя заботиться о земле и защищать ее.
5	Зверолюды ворвались в твой край, убивая и сжигая все на своем пути. Увидев творимое ими, ты поклялся пред ликом старых богов отомстить.
6	Ты принадлежишь к мелкой секте, почитающей одного из старых богов, вроде Королевы Лета или Зимнего Старика. Ты стал друидом, чтобы верней служить своему богу.

Уровень 6: Друид

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Зеленый Путь: Один раз за раунд, во время перемещения, ты можешь войти в пространство, занятое живым деревом и немедленно выйти из пространства, занятого деревом в пределах средней дистанции от того, в которое вошел. Ты можешь выйти из того же дерева, в которое вошел, переместившись в свободное пространство.

Уровень 9: Друид-мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Сопротивление Стихиям: Ты никогда не *устаешь* от условий окружающей среды. Ты получаешь половину урона от холода, молнии, грома и огня.

Заклинатель

Чтобы уравнять шансы с вооруженными железом троллями, феи разработали искусство зачарования, метод, позволявший им направить магическую энергию в оружие. Вооруженные бронзовыми мечами, окутанными потусторонним пламенем, и луками, пускающими неотвратимые стрелы, заклинатели прорывались сквозь вражеские порядки, отбрасывая или вырезая под корень их чудовищных тварей. В конечном итоге зачарование стало одним из важнейших компонентов победы над ненавистными троллями и их неописуемыми армиями. В последующие века феи ревностно хранили секреты зачарования, чтобы их магию не использовали против них. Неизвестно, нашлась ли какая-то беспринципная фея или другие открыли способ самостоятельно, но постепенно традиция зачарования стала известна почти всем народам Рула.

В основе зачарования лежит единственное заклинание, то самое, что позволяет заклинателям наделять оружие магической энергией, связывая его с собой и увеличивая его смертоносность. Заклинатели могут призвать зачарованное оружие к себе, воссоздать его из обломков и использовать как волшебный инструмент при сотворении других заклинаний. Со временем заклинатели учатся проводить сквозь оружие еще больше магии, становясь действительно грозными противниками.

История заклинателя

d6	История
1	Ты украл зачарованное оружие и владел им достаточно, чтобы понять, как работает заклинание.
2	Потоки магии сотворенного заклинания наделили оружие силой, открыв тебе способ зачарования оружия.
3	Ты уговорил волшебника или ведьму открыть тебе тайны зачарования. Пользуясь этим знанием, ты изучил другие заклинания, улучшив свои боевые навыки.
4	Ты служил или служишь могущественному магу, который научил тебя этому пути.
5	Боги, которым ты служишь, даровали тебе знания об этом заклинании, чтобы помочь тебе в твоей миссии.
6	Твоя врожденная склонность к магии проявилась в способности усиливать оружие.

Уровень 3: Заклинатель

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь новую традицию или изучаешь одно заклинание из уже известной. В дополнение ты изучаешь заклинание *Зачарования Оружия*, описанное далее.

Зачарование Оружия **Заклинатель, Бытовое, 0**

Ты касаешься оружия в пределах досягаемости, наделяя его магической силой на 4 часа. До окончания эффекта, оружие получает следующие достоинства.
• Оружие считается волшебным инструментом.
• Оружие дает 1 преимущество на атаки им.
• Если оружие в пределах 1,5 километров от тебя, ты можешь использовать действие, чтобы телепортировать его в руки или к ногам, если руки заняты.
• Ты можешь использовать действие, чтобы коснувшись оружия, удалить с него весь урон, даже если оружие уничтожено, лишь бы у тебя остался хоть кусок.
Размен: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить применение этого заклинания. До конца раунда твои атаки оружием наносят дополнительный урон, равный Мощи.

Уровень 6: Заклинатель

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Вливание Силы: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы вложить больше силы в зачарованное оружие. Ты касаешься оружия, расходуя применение заклинания ранга 1 или выше. На 1 минуту, потустороннее пламя окутывает оружие, освещая область на 10 метров вокруг. Пока пламя пылает, атаки этим оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Уровень 9: Заклинатель -мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Волшебное Оружие: Когда ты атакуешь зачарованным оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, и атака наносит 1d6 урона дополнительно.

Изобретатель

Изобретатели расширяют пределы магических исследований, сплавляя науку и магию во что-то совершенно новое. Большинство изобретателей начинает магами или инженерами, хотя любой со склонностью к созданию механических чудес может следовать этим путем. Изобретатели используют магию, собирая из кусков снаряжения разные полезные устройства, от брони до оружия, бомб и простых инструментов. В конце концов, они учатся вкладывать в свои устройства заклинания, наделяя их еще большей силой.

Уровень 3: Изобретатель

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, либо добавляешь одну ученую область знаний.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Сумка Изобретателя: У тебя есть сумка с деталями, используемыми для производства нужного снаряжения. Количество деталей измеряется в золотых кронах, хотя они ничего не стоят для любого, кроме тебя и других изобретателей. Стоимость деталей в зк равна удвоенному уровню группы.

Ты можешь использовать действие, чтобы начать собирать детали из сумки в доспех, оружие, боеприпасы или механизм, расходуя запчасти на сумму, равную цене предмета. Производство занимает 1 минуту, во время которой ты должен сосредотачиваться и использовать набор инструментов. По завершении, ты получаешь предмет, который остается до завершения отдыха, после чего рассыпается обратно на детали.

Когда ты завершаешь отдых, запчасти в Сумке Изобретателя восстанавливаются до своего обычного максимума в зк.

Если ты потеряешь Сумку Изобретателя, ты можешь создать замену. За это придется отдать количество золотых крон, равное уровню группы. Ты можешь владеть только одной Сумкой Изобретателя одновременно.

Уровень 6: Изобретатель

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Резервное Заклинание: Ты можешь, используя действие, коснуться одного предмета, созданного тобой из Сумки Изобретателя. Если ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, поддерживая контакт с целью, ты можешь потратить применение заклинания и вложить применение этого заклинания в предмет. Заклинание остается в предмете, пока ты не завершишь отдых или пока не будет применено. Любое существо, держащее предмет, может использовать действие, чтобы потратить применение из него и сотворить заклинание, независимо от значения его Мощи.

История изобретателя

d6	История
1	Ты обратился к магии, чтобы создавать оружие и броню, которые помогли бы тебе и твоим спутникам сражаться с врагами
2	Ты получил допуск в Гильдию Изобретателей в вольном городе Лидж и прошел там обучение.
3	Ты украл сумку запасных частей у изобретателя и обнаружил в себе талант создавать полезные устройства, собирая детали вместе.
4	ТЫ нашел сложное магомеханическое устройство. После долгого изучения ты начал эксперименты с производством собственных устройств.
5	Ты присоединился к еретическому культу, посвященному Шестереночному Богу, механическому божеству, которому поклоняются некоторые автоматоны.
6	Ты открыл методы изобретателей случайно. Ты проводил совершенно другой эксперимент, когда инструменты внезапно и необъяснимо собрались в новую полезную штуку.

Уровень 9: Изобретатель

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Механические Слуги: Ты можешь использовать действие, чтобы создать одного или больше малых конструктов, используя детали из Сумки Изобретателя. За каждую зк потраченных материалов, в свободном пространстве в пределах ближней дистанции от тебя возникает *принужденный* малый конструкт. Ты можешь дать черту «летун» любому количеству конструктов, потратив по 1 зк из сумки дополнительно за каждого. Конструкты остаются до тех пор, пока не будут уничтожены или пока ты не завершишь отдых. После этого механические слуги рассыпаются на детали.

Клирик

Клирики защищают интересы богов в мире смертных, а смертные посредством них обращаются к богам. Клирики носят символы богов, олицетворяющие их службу и направляющие силу их бессмертных покровителей в заклинания. Хотя некоторые и считают, что материал символа на что-то влияет, то есть, что серебряный символ чем-то сильнее деревянного, на самом деле важна лишь вера обладателя.

Из всех религий в Империи и за ее пределами, Культ Нового Бога порождает больше всего клириков. Клирики в нем служат духовными вождями, хранителями древних писаний, и проповедниками учения. Клирики могут быть и воинственными, облаченными в доспехи и вооруженными. Они также прикрепляют к броне пергаментные свитки, что несут священные письмена и молитвы, хранящие их в вечной битве против тьмы Повелителя Демонов.

У других религий тоже есть клирики. Среди орков, к примеру, клирики говорят голосом Гримнира Одноглазого, седого бога йотунов, из которых сделали орков. Лишь Старая Вера не порождает клириков, поскольку ее последователи идут другим путем.

Уровень 3: Клирик

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, либо добавляешь одну ученую область знаний, либо добавляешь одну религиозную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию, связанную с твоей религией, как показано в таблице Религиозных традиций в **главе 3**, либо изучаешь одно заклинание.
Убежденность: Ты проходишь проверку Воли с 1 преимуществом при сопротивлении эффектам черт «пугающий» и «ужасающий» (см. **главу 10**).
Символ Веры: Выбери уже открытую и связанную с твоей религией традицию магии. Когда ты сотворяешь боевое заклинание этой традиции, нося святой символ, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а существа, противостоящие атаке, проходят проверку с 1 помехой.

История клирика

d6	История
1	Ты пришел к вере, обнаружив потерянную или украденную реликвию твоей новой религии. Дорога праведности, выбранная тобой, дает тебе силы для служения богу или богам.
2	Ты пострадал от рук нежити. Возможно, ты видел, как твою любимую поднял некромант, был укушен вампиров или бежал от наводнившей твой дом орды зомби. Теперь ты служишь богу, искореняя немертвую заразу с лица земли.
3	Ты посвятил свою жизнь служению делу веры. Ты святой воитель, поборник веры, ведущий поход против ее врагов.
4	Ты вступил в Инквизицию, чтобы искоренять скверну в рядах церкви. Ты обличаешь еретиков и низвергаешь демонопоклонников.
5	Ты заключил договор с высшими силами и теперь осуществляешь волю божью в смертном мире.
6	Ты лично наблюдал бесчинства демонов. Возможно, ты или кто-то из близких тебе был одержим, или ты пережил нападение демона. Ты поклялся сражаться со скверной Повелителя Демонов и отправлять его слуг обратно в вечную тьму, их породившую.

Уровень 6: Клирик

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Устроженный Символ: Когда ты сотворяешь заклинание традиции, выбранной для Символа Веры, наносящее или исцеляющее урон, заклинание наносит или исцеляет 1d6 урона дополнительно.

Уровень 9: Клирик-мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Божественная Мощь: Достоинства от Символа Веры применяются к боевым заклинаниям любой ассоциированной традиции.

Колдун

Колдунов, называемых некоторыми клятвопреступниками, волшебники считают самыми презренными из всех, владеющих магией, потому что они обретают свою силу недостойными средствами. Вместо того, чтобы изучать древние тексты или посвящать жизнь богам, колдуны крадут свою магию откуда могут, будь то ужасающие представители преисподней, или из умов соперничающих заклинателей. Имея подходящие таланты и техники, колдуны берут любые желаемые силы у кого пожелают.

Большинство колдунов происходит из тех, кто хотя бы по верхам нахватался знаний о магии. Среди них есть бывшие или неудавшиеся маги, расстриженные жрецы или даже плуты, захотевшие выучить пару новых трюков. Кем бы они ни были, они ищут магических знаний в ужасающих местах, заключая сделки с дьяволами, феями и другими тварями, дарующими им то, чего они жаждут. Хоть это и не входит в договор, колдуны постепенно учатся красть заклинания у других напрямую. Все, что им нужно, это увидеть сотворение заклинания, и они могут поймать его на лету, заставив исходное заклинание развеяться и получив возможность сотворить его самостоятельно.

Уровень 3: Колдун

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо преступную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Кража Заклинания: Когда существо в пределах средней дистанции сотворяет заклинание, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы попытаться его украсть. Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе заклинание не срабатывает. Если твоей Мощи достаточно для сотворения заклинания, ты получаешь одно его применение. Применение остается до использования или до завершения отдыха, после чего исчезает из памяти. Использовав талант, ты больше не можешь его применить до завершения отдыха.
Стирание: Получив урон, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы стать невидимым на 1 раунд или пока не атакуешь. Если у тебя есть применение заклинания, полученное Кражей Заклинания, ты можешь потратить его, чтобы оставаться невидимым на 1 минуту.

История колдуна

d6	История
1	Ты заключил договор с дьяволом, предложив темной фее душу в обмен на секреты волшебства. Ты достиг пределов договора и теперь крадешь заклинания у других.
2	Ты нашел странную статуэтку и прикипел к ней, ставя на ночь в изголовье. Статуэтка нашептывает тебе во сне тайны искусства кражи заклинаний.
3	Ты научился красть заклинания из чужих умов, поступив в магическую школу, и был исключен, когда это выяснилось.
4	Ты испортил отношения с могучим чародеем. Ты изучил методику колдунов, чтобы иметь козырь в рукаве, когда он придет за тобой.
5	Ты чувствовал удары заклинаний слишком часто и решил найти защиту от магии. Кража заклинаний и отправление их обратно научат твоих врагов использовать магию мудрее.
6	Ты хотел получить магическую силу, но тебе не хватало упорства. Ты выучил достаточно, чтобы красть заклинания у других и присваивать их магию.

Уровень 6: Колдун

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Бельмо Судьбы: Заклинания Предвидения не воспринимают тебя.
Умелый Вор Заклинаний: Ты можешь использовать Кражу Заклинания дважды.

Уровень 9: Колдун-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Мастер-вор Заклинаний: Ты можешь использовать Кражу Заклинания трижды. К тому же, всегда присваиваешь целевое заклинание и можешь сотворить его, вне зависимости от твоей Мощи.
Незримый Побег: Когда ты используешь Стирание, ты также можешь телепортироваться в свободное пространство в пределах ближней дистанции.

Оракул

Оракулы устанавливают особую связь со сверхъестественными сущностями, давая им возможность поселяться в собственном теле, чтобы получить толику их силы и мудрости. Возможно, это боги, как верят многие оракулы, или же духи, души мертвых или еще кто-то. Независимо от их истинной природы, каждое вселение напрягает разум, со временем подтачивая рассудок.

В муках своей одержимости оракулы являют внешние признаки сущностей, обитающих в их теле. Проявления зависят от сущности. Божественная одержимость дает священные письмена на коже или язык пламени, горящий над головой. Более зловещие сущности заставляют тени колебаться, отращивают рога на голове или наполняют воздух гнусной вонью. Неважно, как выглядят эти знаки, они показывают, что нечто древнее и могущественное обитает сейчас в теле оракула.

Уровень 3: Оракул

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь один язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию, связанную с твоей религией, как показано в таблице Религиозных традиций в **главе 3**, либо изучаешь одно заклинание.
Божественное Исступление: Ты можешь использовать действие, войдя в состояние божественного исступления, длящееся 1 минуту. На все время действия ты получаешь следующие достоинства:

- Ты получаешь бонус +10 к Здоровью.
- Ты не можешь быть *очарован*, *принужден*, *испуган*.
- Ты не получаешь Безумие.
- Ты совершаешь атаки и проверки Воли, Интеллекта и Восприятия с 1 преимуществом.

При окончании эффекта ты должен пройти проверку Воли или получить 1 Безумия.

Ты можешь использовать этот талант количество раз, равное Мощи, до завершения отдыха.

История оракула

d6	История
1	Ты разозлил сверхъестественную сущность, прицепившуюся к тебе. Ты видишь странные сны и странно себя ведешь, поскольку сущность никогда не уходит полностью.
2	Сущность, поселившаяся в тебе, — дух, сбежавший из Преисподней или Ада. Когда ты используешь талант оракула, он захватывает тело.
3	Магические исследования и эксперименты позволили сущности проникнуть в твое тело. Это может быть демон, дьявол, фея или что-то еще.
4	У тебя прочная связь с богом, позволяющая ему наполнять тебя святой силой.
5	Ты веришь, что ты смертная оболочка богов. Они вселяются в тебя, чтобы напрямую воздействовать на мир. Ты считаешь это великой честью и стремишься всеми силами быть достойным такого дара
6	На пороге смерти твое тело открылось сущностям. Ты веришь (или надеешься), что это боги, но то, что ты иногда говоришь во время одержимости, заставляет сомневаться.

Уровень 6: Оракул

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Беседа с богами: При использовании Божественного Исступления ты можешь войти в транс. Если ты сосредотачиваешься до окончания эффекта, ты можешь задать сверхъестественному соседу до трех вопросов, на которые можно ответить да/нет/может быть. Затем пройди проверку Воли с 1 помехой. При успехе мастер обязан ответить на них правдиво. При провале ты получаешь 1 Безумия.

Уровень 9: Оракул -мастер

Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Аватар: При использовании Божественного Исступления, ты получаешь следующие достоинства дополнительно:

- Ты получаешь бонус +1 к Защите.
- Ты совершаешь атаки и проверки Силы и Ловкости с 1 преимуществом.
- Твои атаки наносят 1d6 урона дополнительно.

Паладин

Святые воины, наполненные великой отвагой и решимостью, паладины сражаются с тьмой, ведя вечную войну против сил зла и опасностей, угрожающих повергнуть цивилизацию. Большинство паладинов слышат зов богов, говорящий встать и сражаться против демонов и чудовищ Другие выбирают путь из чувства долга, озабоченности тревожными событиями или желания отомстить тем, кто разрушает мир.

Любые вера и религия могут порождать паладинов. Паладины, связанные с Культом Нового Бога могут быть храмовыми стражами, храбрыми крестоносцами или даже инквизиторами. Связанные со Старой Верой используют Первобытную и Природную магию для противостояния врагам. Есть даже паладины, связанные с ведовством, становящиеся защитниками ковена или телохранителями ведьмы.

Уровень 3: Паладин

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию, связанную с твоей религией, либо изучаешь одно заклинание.
Божественное Веление: Проходя проверку при сопротивлении атаке, ты можешь потратить применение заклинания. Это даст количество преимуществ, равное рангу потраченного заклинания (минимум 1 преимущество).
Божественная Кара: Получив успех при атаке оружием, ты можешь потратить применение заклинания. Атака нанесет 1d6 урона дополнительно за ранг потраченного заклинания (минимум 1d6). Если цель – демон, дьявол, фея, дух или нежить, ты увеличиваешь урон еще на 1d6.
Исцеление Верой: Ты можешь, используя действие, коснуться одного живого существа в пределах досягаемости, имеющего 0 Скверны, и потратить применение заклинания. Выбери один из следующих эффектов:
• Цель исцеляет 1d6 урона за ранг потраченного заклинания (минимум 1d6).
• При трате заклинания ранга 2 и выше, ты можешь удалить *болезнь* или *отравление*.

История паладина

d6	История
1	Твои исследования древних и запретных текстов открыли невыразимую истину о пришествии апокалипсиса. Ты отставил все, чтобы взять оружие и сражаться с тенью, накрывающей мир.
2	Ты был призван бороться с врагами веры, истребляя демонов, дьяволов, нежить и прочих заблудших и осквернённых.
3	Ты поклялся завершить искание, важное для веры. Ты можешь искать реликвию, святое место или персону, сыграющих важную роль в будущем.
4	Ты поклялся свергать тиранов и срывать оковы угнетения с невинных.
5	Ты претерпел значительную потерю от рук зла. Ты жаждешь мести, и ничто тебя не остановит.
6	Ты благородный воин с непоколебимой верой. Ты защищаешь невинных, творишь добро, исцеляешь больных и облегчаешь страдания везде, где встретишь.

Уровень 6: Паладин

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Божественная Стойкость: Ты не получаешь урона от болезней и яда и невосприимчив к *болезни* и *отравлению*.
Ощущение Врага: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы ощущать врагов вокруг себя на 1 минуту. До окончания эффекта никто в пределах ближней дистанции не может скрыться от тебя, и никто со Скверной 1 или больше в пределах средней дистанции не может скрыться от тебя. Такие существа не получают преимуществ от условий видимости. Ты можешь использовать этот талант количество раз, равное Мощи, до завершения отдыха.

Уровень 9: Паладин -мастер

Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание
Святое Сияние: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы пролить свет из точки в своем пространстве на количество метров, равное удвоенной Мощи. Свет перемещается за тобой, сохраняя центр в точке в твоем пространстве. Он длится 1 минуту.

До окончания эффекта ты и выбранные тобой существа в пределах света не могут быть *испуганы* и проходят проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом. Демоны, дьяволы, феи, духи и нежить в области света *ослаблены,* пока в ней пребывают. (Если ты сам фея или нежить, ты не *ослабляешься* светом.)

Ты можешь использовать этот талант количество раз, равное Мощи, до завершения отдыха.

Разведчик

Разведчики обладают множеством талантов, позволяющих им прокрасться куда-нибудь, добыть важную информацию и ускользнуть незамеченными. В группах они обычно играют роль головного дозора, беззвучно перемещаясь из тени в тень, и пробираясь навстречу неизвестным опасностям, лежащим впереди. Разведчики полагаются на острые чувства и интуицию, замечая проблемы до их наступления. Попав же в неприятности, они обычно отступают, позволяя группе справиться с обнаруженной опасностью.

Выполнять свои обязанности разведчикам позволяют умения, смекалка и удача, потому многие выходят из плутов. Их трюки и уловки сильно помогают проскальзывать сквозь враждебную территорию, разведывая дорогу. Путь привлекает и многих воинов, решивших немного разнообразить простой обмен ударами, которые достаточно крепки, чтобы вынести удар другой, если что-то пойдет не так. Жрецы Старой Веры могут следовать этим путем, поскольку его таланты полезны при защите территории и охране границ.

Уровень 3: Разведчик

Атрибуты: Увеличь два на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3, Скорость +2

Языки и профессии: Ты добавляешь язык или дикую профессию.

Бдительность: Ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом. В дополнение, ты не можешь быть изумлен, находясь в сознании.

Впередсмотрящий: Когда ты проходишь проверку при попытке скрыться или красться, находясь за пределами ближней дистанции от остальных членов своей группы, ты получаешь 1 преимущество.

Быстрые Рефлексы: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы скрыться или отступить.

Легкий Шаг: Двигаясь по твердой поверхности, ты оставляешь следы по желанию.

История разведчика

d6	История
1	Ты обрел свои таланты, убегая от кого-то или чего-то. Ты находишься в розыске и можешь привлечь внимание охотников за головами или инквизиторов.
2	Ты стал разведчиком шпионя. Возможно, ты работал на правительство или частного нанимателя.
3	Ты бродил по границам между миром смертных и скрытыми королевствами фей. Ты научился наблюдать, не выдавая себя.
4	Ты партизанил против зверолюдов, захвативших твою родину. Ты собирал информацию об их перемещениях, ставил ловушки и устраивал засады.
5	Ты разведывал путь для своих спутников, возглавляя продвижения и рискуя собой, чтобы они могли избежать опасностей и подготовиться к опасностям неизбежным.
6	Одиночка по жизни, ты лучше работаешь без напарников. Ты развивал свои таланты, чтобы избегать опасности, замечая подходящих врагов и ускользая раньше, чем тебя заметят

Уровень 6: Разведчик

Характеристики: Здоровье +3

Раскрытие Слабости: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, выбрав одно существо в пределах досягаемости. На 1 раунд, каждый член твоей группы, атакующий эту цель, совершает атаку с 1 преимуществом.

Уровень 9: Разведчик-мастер

Характеристики: Здоровье +3

Удар Ниже Пояса: Когда цель Раскрытия Слабости получает урон, ты можешь использовать спровоцированное действие для атаки цели.

Следопыт

Первая линия обороны против тьмы за пределами цивилизованных земель, следопыт бороздит дебри, всегда движется, никогда не задерживаясь на одном месте надолго. Превосходные выживальщики, следопыты знают, как держаться в глуши. Они знают, как найти воду, где взять еду, как охотиться и ставить ловушки. Карабкаются ли они через непроходимые горы или крадутся сквозь чащобу, следопыты нигде не чувствую себя настолько в своей стихии, как посреди глуши.

Жизнь следопыта полна одиночества. Многие считают своим долгом отправиться в наиболее опасные места, где они сражаются против тварей, представляющих прямую угрозу обычным людям. Другие обрывают связи с родиной, предпочитая собственное общество толпам и зловонию городов. Многие считают себя обязанными защищать природу и тех, кто пытается обжиться в приграничье, хотя некоторые считают себя свободными от обязательств и могут даже объединяться с другими обитателями пустошей, пытаясь сдержать продвижение цивилизации в неосвоенные земли.

Следопытом может стать кто угодно. Воины могут стать следопытами, сражаясь с чудовищами в пустошах или прокладывая пути в неизвестных землях, а плуты могут открыть в себе таланты следопыта, став изгнанниками или лесными бандитами. Многие жрецы Старой Веры и маги, изучающие Природную и Первобытную магию, становятся следопытами, чтобы сражаться за своих богов или усилить связь с природой.

Уровень 3: Следопыт

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +8, Восприятие +1
Языки и профессии: Добавь одну дикую профессию.
Бдительность: Ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом. В дополнение, ты не можешь быть изумлен, находясь в сознании.
Метка Добычи: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы назначить одно видимое тебе существо адобычей. Цель остается добычей, пока ты не используешь талант вновь, не потеряешь сознание, или не завершишь отдых. Ты получаешь 1 преимущество при атаке против добычи и к проверкам при ее выслеживании.
Знание Природы: Ты проходишь проверки при попытке вспомнить полезную информацию о животных, растениях, географии и природе с 1 преимуществом.

История следопыта

d6	История
1	Обстоятельства вынудили тебя покинуть родину и жить в глуши. Ты отточил свои навыки выживания, пришлось.
2	Ты покинул цивилизацию, устав от упадка и испорченности вокруг.
3	Ты поднял оружие на защиту Старой Веры от осквернителей, разоряющих заповедные места.
4	Умелый охотник, ты использовал свои таланты, истребляя странных чудовищ, рождающихся в местах, запятнанных тьмой.
5	Жажда странствий увела тебя на поиски новых земель и народов. Знания сделали тебя типичным проводником, поскольку неисследованных земель и народов осталось мало.
6	Из пустошей исходит серьёзнейшая угроза цивилизации. Для защиты своей родины ты отправился в пустоши сражаться со зверолюдами, оградами, великанами и другими мерзкими тварями.

Уровень 6: Следопыт

Характеристики: Здоровье +4
Умелый Проводник: Ты всегда знаешь, где север, и всегда можешь вернуться по своим следам. В дополнение, когда ты путешествуешь по земле, все в твоей группе, имеющие Скорость ниже твоей, перемещаются с твоей Скоростью.
Умелый Охотник: Ты можешь пройти проверку Интеллекта при поиске следов. При успехе ты узнаешь что-нибудь полезное об оставивших следы.

Уровень 9: Следопыт-мастер

Характеристики: Здоровье +4
Мастер Охоты: Существа, назначенные добычей при использовании Метки Добычи, не могут скрыться от тебя. К тому же, твои атаки против добычи наносят 1d6 урона дополнительно.
Беспрестанная Погоня: Когда существо, назначенное добычей при использовании Метки Добычи, перемещается, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться до половины Скорости.

Чародей

Каласанцы принесли чародейство на Рул еще до основания Империи. Живое оружие, те чародеи проводили жизнь в кандалах, в ожидании дня, когда понадобится их ужасающее могущество. Хоть они и были полезны при разгроме легионов Короля-Чародея, чародеи часто несли опасность для своих так же, как для врагов. Поэтому с концом Гога, конец настал и чародеям — метод был запрещен императорским указом.

Однако чародеи все еще встречаются. Большинство открывает талант к столь опасному ремеслу случайно, часто по ошибке или в результате неудачи. Некоторые, обычно отступники и еретики, преднамеренно пытаются изучить запретное искусство чародейства ради его ужасающего могущества.

Привлекательность чародейства проистекает из способности вкладывать значительно большее количество магической энергии в заклинание, чем большинство остальных заклинателей. Заклинаниям, усиленным чародейством сложнее противостоять, они наносят больше урона, имеют большую дальность и накрывают большую область. Однако, при каждом обращении к энергии, некоторое ее количество остается в теле и вызывает большое напряжение в попытке вырваться. Если чародей теряет контроль, сдерживаемая энергия вырывается разрушительной волной, способной разносить существ и объекты и оставлять кратеры.

Из-за подобного разрушительного потенциала чародеев сильно опасаются по всей Империи и пересказывают истории о найденных горящих кратерах и выжженной земле. Культ Нового Бога и Волшебники Башни Таинств иногда через силу объединяются для поимки наиболее возмутительных чародеев, хотя подобное редко заканчивается хорошо.

Уровень 3: Чародей

Атрибуты: Увеличь два на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание
Чародейство: Ты овладеваешь секретами чародейства. Когда ты сотворяешь боевое заклинание, ты можешь добавить 1 преимущество к атаке или 1 помеху на сопротивление этой атаке.

Каждый раз, используя этот талант, ты получаешь 1 напряжение, отражающее попытку удержать энергию в теле. Если у тебя были напряжения при завершении отдыха, сумма напряжений падает до 0.

Чародейный Выплеск: В конце раунда, в котором ты получил 1 или больше напряжений, ты должен пройти проверку Воли с количеством помех, равным сумме напряжений. При провале, энергия вырывается из точки в пределах досягаемости в сферу с радиусом в метрах, равным сумме напряжений. Энергия наносит 1d6 урона за пункт Мощи всему в области, кроме тебя. Существа в области, прошедшие проверку Ловкости, получают половину урона. После срабатывания Чародейного Выплеска, сумма напряжений падает до 0.

История чародея

d6	История
1	Странности преследовали тебя всю жизнь, пока ты не понял, что их исток внутри тебя — дар чародея, с которым ты был рожден.
2	Стремясь к могуществу, ты использовал чародейство для усиления себя. Ты часто подвергаешься искушению применить его, зачастую с катастрофическими последствиями.
3	Ты нашел странный прибор, позволивший тебе овладеть огромной магической силой. Его использование пробудило в тебе новые разрушительные способности.
4	Ошибка в заклинании указала тебе путь чародея в потоках магии, струящихся вокруг. Ты научился подчинять и направлять их по своей воле.
5	Вспышка сырой, непокорной магии или даровала тебе чародейские способности или исказила старые так, что их результат теперь непредсказуем.
6	Исследования открыли тебе путь чародея, и искушение силой было слишком велико.

Уровень 6: Чародей

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Высшее Чародейство: Твое понимание чародейства растет. Высшее Чародейство заменяет талант Чародейство. Когда ты сотворяешь заклинание, ты можешь получить 1 напряжение и выбрать один из следующих эффектов.
Усиленное Заклинание — Если ты сотворяешь боевое заклинание, добавь 2 преимущества к атаке или 2 помехи на сопротивление этой атаке.
Увеличенное Заклинание — Если заклинание действует на область, удвой ее. Т.е., если заклинание действует на сферу с радиусом 5 метров, оно подействует на сферу с радиусом 10 метров.
Дальнее Заклинание — Если заклинание действует на область или другую цель, кроме тебя, ты можешь увеличить дальность на ступень. Т.е., если ты должен выбрать точку в пределах ближней дистанции, ты можешь использовать этот талант, чтобы выбрать точку в пределах средней дистанции.
Длительное Заклинание — Если у заклинания есть длительность, ты можешь использовать этот талант для ее увеличения. 1 минута становится 10 минутами, 10 минут становятся 1 часом, 1 час становится 8 часами и 8 часов становятся 24 часами.
Мощное Заклинание — Если ты сотворяешь боевое заклинание, наносящее или исцеляющее урон, ты можешь использовать этот талант для его увеличения. Если заклинание наносит/исцеляет урон одной или более целям, каждая цель получает/исцеляет 2d6 урона дополнительно. Если заклинание наносит/исцеляет урон некоторое время, заклинание наносит/исцеляет 1d6 урона дополнительно.

Уровень 9: Чародей-мастер

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Чародейный Взрыв: Ты можешь высвободить напряжение во взрыве магической энергии. Ты должен иметь, по крайней мере, 1 напряжение, чтобы использовать этот талант. Используй действие, уменьшив напряжение на 1, и соверши атаку Интеллектом или Волей против Ловкости одного существа или объекта в пределах средней дистанции. При успехе взрыве магической энергии достигает цели и наносит 2d6 урона.

Глава 9: Пути мастера

Когда твоя группа достигает уровня 7, каждый член выбирает основной путь из вариантов, представленных в этой главе, или выбирает второй путь эксперта. В **главе 4** объясняется, что происходит, когда ты выбираешь второй путь эксперта.

Представленные здесь пути разделены на две широкие группы, чтобы помочь тебе сориентироваться в выборе. Пути магии позволяют овладеть традицией магии или методом колдовства, а пути умений позволяют улучшить существующие способности или сделать доступными новые.

Основные преимущества

Как и в случае с другими путями, путь мастера даёт достоинства на определенных уровнях.

Когда ты выбираешь путь мастера, ты получаешь достоинства 7-го уровня от пути. Как и в случае с предыдущими путями, следуй инструкциям в описании пути, чтобы добавить таланты и заклинания, а также внести другие корректировки в соответствии с указаниями. Ты получаешь дополнительные достоинства, когда твоя группа достигает 10 уровня.

Развитие истории мастера

Пути мастера описывают области, в которых ты можешь специализироваться. С ними ты можешь овладеть традицией магии, боевым стилем или конкретным видом деятельности. Как правило, ты выбираешь на основе уже имеющейся техники или способностей. Если ты, например, следопыт, ты можешь улучшить свои навыки выживания в дикой природе, став исследователем. С другой стороны, выбор основного пути может отражать развитие более ранних приключений, скрытые таланты или попытки разнообразить твои возможности. Вместо того чтобы стать исследователем, твой следопыт мог бы стать укротителем, чтобы наладить связь с животным, с которым ты подружился, или выработать особый стиль боя, став опустошителем или дервишем.

Ты можешь выбрать любой путь, который тебе нравится, но ты всегда должен выбирать, исходя из того, что уже произошло. Когда ты найдешь подходящий вариант, подумай о том, как твой персонаж мог сделать свой первый шаг на этом пути, исходя из того, что уже произошло. Если тебе нужна помощь,

ознакомься с таблицей развития основной истории, которая применяется ко всем путям. Выбери вариант или брось кубик, чтобы определить его случайным образом.

Выбор искания

К тому времени, когда ты будешь готов выбрать путь мастера, ты уже завершил несколько приключений и выполнил свою главную цель. Приближаясь к вершинам своей мощи, ты ставишь перед собой последнюю цель — задание, которое обеспечит тебе место в истории. Твое искание может быть личным достижением, которого ты надеетесь добиться, или чем-то, чем ты поделишься с одним или несколькими своими товарищами. Ты можешь придумать собственное искание или выбрать один из вариантов в таблице примеров исканий, который соответствует истории вашего персонажа.

Завершение исканий

Искание твоего персонажа определяет истории, которые вы рассказываете, пока персонаж следует путем мастера. По этой причине тебе следует обсудить свой выбор с мастером. У других персонажей в твоей группе есть свои искания, поэтому вы, вероятно, работаете над выполнением нескольких задач одновременно.

Пути мастера

Пути мастера представлены в алфавитном порядке.

Пути магии

Путь	Мастерство
Апокалиптик	Традиция (Запретная)
Арканист	Традиция (Тайная)
Астромант	Традиция (Небесная)
Аэромант	Традиция (Воздух)
Бард	Традиция (Песнь)
Буревестник	Традиция (Буря)
Воплотитель	Традиция (Воплощение)
Геомант	Традиция (Земля)
Гидромант	Традиция (Вода)
Зачарователь	Традиция (Очарование)
Иллюзионист	Традиция (Иллюзии)
Книжник	Магия
Кудесник	Инструменты
Лесовик	Традиция (Природа)
Малефик	Традиция (Проклятья)
Метаморф	Традиция (Метаморфизм)
Некромант	Традиция (Некромантия)
Отреченец	Традиция (Защита)
Пиромант	Традиция (Огонь)
Предсказатель	Традиция (Предвидение)
Путешественник	Традиция (Телепортация)
Разрушитель	Традиция (Разрушение)
Рунный кузнец	Традиция (Руны)
Рыцарь-маг	Традиция (Бой)
Тауматург	Традиция (Хаос)
Теневод	Традиция (Тень)
Теург	Традиция (Теургия)
Техномант	Традиция (Техномагия)
Трансмутатор	Традиция (Преображение)
Укротитель	Традиция (Первобытная)
Хрономант	Традиция (Время)
Целитель	Традиция (Жизнь)

Развитие истории мастера

d6	Развитие истории
1	Ты обнаружил зачарованный объект, заклинание или реликвию, которые открыли тебе путь к мастерству.
2	Ты искал и прошел специальную подготовку у настоящего мастера.
3	Приобретаемые тобой таланты всегда были внутри тебя. Преодоление препятствий открыло путь к раскрытию потенциала.
4	Опыт был твоим учителем, а путь мастера — это развитие существующих талантов.
5	Один из товарищей или покровитель побудил тебя идти по пути.
6	Несчастный случай, трагедия или другое негативное событие изменили твой курс и привели тебя на иной путь, нежели ты ожидал.

Примеры исканий

d6	Примеры исканий
1	Победить главного врага
2	Найти или уничтожить реликвию
3	Основать храм или монастырь, построить или завоевать крепость
4	Основать или возглавить организацию
5	Получить дворянский титул
6	Создать армию

Пути умения

Путь	Мастерство
Акробат	Подвижность и маневр
Броненосец	Тяжелая броня
Всадник	Бой верхом
Гладиатор	Грязная драка
Громила	Сила и стойкость
Дервиш	Бой двумя оружиями
Дипломат	Переговоры и убеждение
Дуэлянт	Дуэли
Егерь	Луки и арбалеты
Завоеватель	Тактика
Защитник	Защита других
Инженер	Создание механических слуг
Инквизитор	Обличение слабости и скверны
Исследователь	Выживание
Капеллан	Духовное руководство
Клинок	Ножевой бой
Лазутчик	Шпионство
Мастер на все руки	Нет
Мастер оружия	Специализация на оружии
Мирмидон	Бой со щитом
Мститель	Возмездие
Налетчик	Резня
Опустошитель	Тяжелое оружие
Отравитель	Использование яда
Палач	Убийства
Поборник	Борьба за правое дело
Стрелок	Пистоли и ружья
Фанатик	Безумие
Храмовник	Создание и защита святых мест
Часовой	Восприятие
Чудотворец	Сотворение чудес
Экзорцист	Изгнание злобных сущностей

Акробат

В акробаты входят все виды ловких малых, от форточников до артистов, развлекающих толпу перекатами, кувырками и другими трюками. Акробаты учатся контролировать свои движения, наращивать скорость и превосходить врагов в ловкости. Результатом их упражнений является способность двигаться беспрепятственно, взбираются ли они на стену, совершают ли сальто над вражеской головой или обтекают препятствия, подобно воде.

Уровень 7: Акробат

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Скорость +2
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Акробатика: Ты получаешь все следующие достоинства:
• Ты можешь перемещаться через пространство, занятое другими существами.
• Ты перемещаешься с полной Скоростью по всем типам пересечённой местности, даже при лазании и плавании.
• Пока твоя Скорость выше 0, ты можешь встать, не используя перемещение.
• Получая урон от падения, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Ловкости. При успехе ты уменьшаешь урон от падения на результат броска. Если урон снижается до 0, ты приземляешься на ноги.

Уровень 10: Акробат

Характеристики: Здоровье +3
Подвижность: Во время быстрого хода ты можешь использовать и перемещение, и действие. Твоё перемещение, в любой ход, не провоцирует свободных атак.

Апокалиптик

Мощь, даруемая Запретной магией, манит множество чародеев к погибели. Апокалиптики углубляются в эту тёмную традицию, невзирая на запредельную цену, которую придётся заплатить. Ничего хорошего из Запретной магии выйти не может, так что почти все апокалиптики ошеломляюще порочны, потворствуя всяческому злу. Они наслаждаются ужасами, порождаемыми их скверной.

Уровень 7: Апокалиптик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Скверна +1, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Запретную традицию или изучаешь одно Запретное заклинание.
Пугающие Чары: При сотворении Запретного заклинания выбери одно существо, видящее тебя, в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли или стать *испуганной* на количество раундов, равное твоей Мощи.

Уровень 10: Апокалиптик

Характеристики: Здоровье +2, Скверна +1
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Приближение Апокалипсиса: При сотворении Запретного заклинания ты можешь использовать спровоцированное действие, пуская волну болезненно-зеленого света из точки в пределах досягаемости на количество метров, равное 1 + ранг сотворенного заклинания. Местность в области становится пересеченной, а объекты Размера ½ и меньше, не находящиеся на теле или в руках, получают урон, равный своему Здоровью. Каждое существо в области, кроме тебя, должно пройти проверку Силы или получить 1d6 урона и упасть *навзничь*.

Арканист

Среди исследователей волшебства в почёте Тайная традиция. Арканисты углубляются в секреты магии, чтобы получить над ней больший контроль и усилить эффекты сотворяемых заклинаний. Как и волшебники, арканисты чаще всего сведущи и эрудированы.

Уровень 7: Арканист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Тайную традицию или изучаешь одно Тайное заклинание.
Тайное Мастерство: Ты можешь использовать действие, потратив применение любого изученного Тайного заклинания, чтобы сотворить другое изученное заклинание того же ранга или ниже, не расходуя его применений, даже если их не осталось.

Уровень 10: Арканист

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Тайное Восстановление: Расходовав применения Тайного заклинания, брось d6. При 6 ты восстанавливаешь применение этого заклинания.
Тайная Стремительность: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить изученное Тайное заклинание.

Астромант

Астроманты достигают высот в магии небес, заклиная свет солнца, луны и звёзд. Они демонстрируют непревзойдённую силу при сотворении Небесных заклинаний, сияя, как маяк.

Уровень 7: Астромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Небесную традицию или изучаешь одно Небесное заклинание.
Внутреннее Сияние: При сотворении Небесного заклинания ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы излучать свет из точки в своём пространстве на количество метров, равное своей Мощи. Свет перемещается с тобой, привязанный к этой точке, и длится 1 минуту или до сотворения другого Небесного заклинания.
Пронзительный Свет: Твои боевые Небесные заклинания наносят 1d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Астромант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Ослепляющий Венец: При использовании Внутреннего Сияния каждое существо в пределах 1 метра от тебя пройти проверку Силы или стать *ослеплённым* до конца раунда.

Мощь Солнца: При сотворении боевого Небесного заклинания ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а цели проходят проверки при сопротивлении заклинанию с 1 помехой.

Аэромант

Аэроманты укрепляют связь, установленную с воздушными гениями, получая от них ещё больше силы. Последствия укрепления связи беспокоят воздух вокруг них. Их одежда и волосы постоянно трепещут. Сквозняк постоянно вздымает пыль вокруг них, сдувает бумаги и колеблет открытое пламя.

Уровень 7: Аэромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Скорость +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь Воздушную традицию или изучаешь одно Воздушное заклинание.
Воздушная Походка: При сотворении Воздушного заклинания, после применения его эффекта ты можешь пролететь количество метров, равное 1 + ранг сотворённого заклинания. В конце перемещения ты мягко приземляешься.

Уровень 10: Аэромант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Полет: Ты можешь летать.

Бард

Барды являются отличными исполнителями, но они не прости певцы. Их мастерство в магии Песни даёт им множество преимуществ при общении с другими. Они могут находить подсказки в известных им песнях и стихах, и вплетать магию в музыку, влияя на аудиторию, вдохновляя или погружая её в уныние. За свои знания и умения барды высоко ценятся по всему миру и находят радушный приём почти везде.

Уровень 7: Бард

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию артиста или музыканта.
Магия: Ты открываешь традицию Песни или изучаешь одно заклинание Песни.
Эзотерические Знания: Ты проходишь проверки Интеллекта при попытке вспомнить полезную информацию с 1 преимуществом.

Уровень 10: Бард

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Обезоруживающее Очарование: Когда существо становится *очаровано* твоим заклинанием, ты также можешь сделать его *ослабленным* до прекращения этого *очарования*.
Стремительная Песня: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить изученное заклинание Песни.

Броненосец

Благодаря тяжёлой броне броненосцы практически неуязвимы. Их опыт в обращении с броней даёт им преимущества при её ношении, так что они даже повышают её защитные свойства.

Уровень 7: Броненосец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Железнобокий: Ты игнорируешь требования для ношения тяжёлой брони и получаешь бонус +1 к Защите, нося её.
Недвижимый: Пока ты в сознании и стоишь на твёрдой поверхности, тебя невозможно переместить против воли.

Уровень 10: Броненосец

Характеристики: Здоровье +5
Сопротивление Оружию: Пока ты носишь тяжёлую броню, ты получаешь половину урона от оружия.

Буревестник

Мастера магии Бури, буревестники обладают силой шторма, мечут разряды молний, оглушают громом, обрушивая стихию на противостоящих им. Многие буревестники происходят из последователей Старой Веры, хотя они встречаются и среди магов, желающих власти над стихией.

Уровень 7: Буревестник

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Скорость +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Бури или изучаешь одно заклинание Бури.
Оседлание Молнии: При сотворении заклинания Бури, ты можешь использовать спровоцированное действие, пролетев вплоть до значения Скорости после применения эффекта. В конце этого полёта ты должен приземлиться или упасть.

Уровень 10: Буревестник

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Подпитка от Бури: Получив урон от молнии или грома, ты сокращаешь урон до 0 и получаешь бонус +5 к Здоровью на 1 минуту. Бонус складывается с другими, полученными от этого таланта.

Воплотитель

Магия Воплощения создаёт объекты и существ из ничего. Воплотители изучают особые техники, позволяющие им призывать на службу более могучих и пугающих монстров. Хотя именно воплотители решают, как будет выглядеть монстр, многие предпочитают простые темы. Их монстры могут иметь щупальца, причудливую анатомию, обрастать перьями, или извергать пар.

Уровень 7: Воплотитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Воплощения или изучаешь одно заклинание Воплощения.
Воплощение Крохотного Монстра: При сотворении заклинания Воплощения ранга 0, ты можешь воплотить крохотного монстра в свободном пространстве в пределах ближней дистанции вместо обычного эффекта

заклинания. Существо остаётся на 1 минуту или пока не станет *беспомощным*.
Пугающие Монстры: Ты можешь наделить монстров, созданных заклинаниями Воплощения, чертой «пугающий».

Уровень 10: Воплотитель
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Могучие Монстры: Монстры, созданные твоими заклинаниями Воплощения, совершают атаки с 1 преимуществом и наносят 1d6 урона дополнительно. К тому же, воплощённые монстры существуют количество минут, равное твоей Мощи.

Всадник

Всадники используют любые преимущества верхового боя. Хотя многие являются рыцарями, среди них есть и конные варвары, налётчики и всякие, кто сражается, восседая на звере.

Уровень 7: Всадник
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо обычную, боевую или дикую профессию.
Верховой Бой: Пока ты верхом, ты совершаешь атаки против целей, которые меньше твоего скакуна, с 1 преимуществом.

Уровень 10: Всадник
Характеристики: Здоровье +5
Сокрушительный Натиск: Атаки, совершенные при натиске, наносят 1d6 урона дополнительно, или 2d6 урона дополнительно, если ты верхом.
Мастер-наездник: Твой скакун получает бонус +2 к Защите и Скорости.

Геомант

Лишь установившие связь с земляными гениями могут овладеть мощью магии Земли. Геоманты заходят дальше, сокращая пропасть между собой и своими помощниками, чтобы улучшить контроль над землёй и камнем. Подобное усиливает преображение тела, происходящее от этой связи — геоманты теряют все волосы на теле, а их кожа принимает вид камня, гладкого или бугристого, цельного или растрескавшегося.

Уровень 7: Геомант
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию Земли или изучаешь одно заклинание Земли.
Земляная Защита: Ты можешь использовать действие, потратив применение заклинания Земли ранга 1 или выше. Брось d6 за каждый ранг заклинания и сложи выпавшее. Результат становиться Земляной Защитой, запасом очков для поглощения урона. Пока в запасе у Земляной Защиты есть хоть одно очко, то когда ты получаешь урон, ты сначала вычитаешь урон из запаса очков, а затем получаешь оставшийся урон. Эффект длиться, пока запас не упадёт до 0, до нового применения таланта или завершения отдыха.

Уровень 10: Геомант
Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Каменная Поступь: Ты игнорируешь воздействие пересечённой местности при перемещении по земле, песку и камню.
В дополнение, ты можешь перемещаться сквозь пространство, занятое землёй, песком или камнем. Если ты заканчиваешь движение в толще породы, ты перемещаешься назад в свободное пространство, ближайшее к точке входа в скалу.

Гидромант

Укрепление связи с водяными гениями позволяет гидромантам сотворять Водные заклинания с большей силой и получить больше преимуществ от этой связи. Изучение традиции раскрывает её боевой потенциал, и в создаваемых заклинаниями эффектах, и в тонких преображениях. Большинство гидромантов связаны с морем или проводят много времени в океане.

Уровень 7: Гидромант
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь Водную традицию или изучаешь одно Водное заклинание.
Поток: Когда ты сотворяешь Водяное заклинание, ты можешь покрыть своё тело слоем воды на количество раундов, равное рангу заклинания. До окончания эффекта ты не можешь быть *схвачен* или *обездвижен*, и можешь свободно перемещаться через пространства, занятые существами.
Пловец: Ты игнорируешь воздействие пересечённой местности при плавании.

Уровень 10: Гидромант
Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Форма Воды: Ты можешь использовать действие, потратив применение Водного заклинания, чтобы принять форму воды. Ты пребываешь в этой форме количество раундов, равное твоей Мощи плюс ранг потраченного заклинания. Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы вернуться к своему обычному состоянию. До окончания эффекта ты получаешь следующие достоинства:
• Ты совершаешь все броски Ловкости с 1 преимуществом.
• Ты можешь перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться вода.
• Ты получаешь половину урона от оружия.
• Ты не можешь быть *схвачен*, *обездвижен*, сбит *навзничь* или *замедлен*.
• Ты невидим, находясь в воде.

Гладиатор

В ямах и на аренах по всей Империи бойца сражаются насмерть. Лучшие из них становятся настоящими гладиаторами, готовыми на все, чтобы выжить и сражаться вновь. Несмотря на то, что они неплохие бойцы сами по себе, они зачастую используют подлые тактики для получения преимущества над противником.

Уровень 7: Гладиатор
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Грязная Драка: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы

совершить атаку Ловкостью против Восприятия одного существа в пределах досягаемости. При успехе цель будет *ослаблена* на 1 раунд. При провале цель становится невосприимчива к воздействию твоего таланта, пока не завершит отдых.
Победа Любой Ценой: *Ослабленные* существа получают от твоих атак 1d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Гладиатор
Характеристики: Здоровье +5
Добивающий Удар: Ты совершаешь атаки против целей, страдающих от немощей, с 1 преимуществом, а твои атаки наносят таким целям 1d6 урона дополнительно.

Громила

Громилы становятся сильными и крепкими за бесчисленные часы, потраченные на наращивание мышц. Они могут спокойно переносить ранения, убившие бы других на месте.

Уровень 7: Громила
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +8
Мускулы: Ты совершаешь атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.

Уровень 10: Громила
Характеристики: Здоровье +8
Могучие Мышцы: Ты добавляешь модификатор Силы к броскам урона при атаке обычным, армейским или тяжёлым оружием.

Дервиш

Хотя любой может сражаться двумя оружиями, мастерства в этом добиваются дервиши. Быстрые и проворные, они танцуют на поле боя, клинки мелькают чаще, чем может уследить взор. Дервиши настолько хороши, что могут держать оружие равной длины в каждой руке, всегда наготове отразить вражеский удар одним из них.

Уровень 7: Дервиш
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Обоерукость: Ты можешь держать одноручное оружие в непривычной руке.
Парирование Непривычной Рукой: Пока ты держишь оружие в каждой руке (и ни одно из них не щит), ты получаешь бонус +1 к Защите.

Уровень 10: Дервиш
Характеристики: Здоровье +5
Мастерство Парного Оружия: Когда ты атакуешь двумя оружиями, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом. Если ты обоими оружиями атакуешь одну цель, твоя атака наносит 1d6 урона дополнительно.

Дипломат

Мастера искусства переговоров, дипломаты находят мирные решения в любых конфликтах. Они могут ловко сориентироваться в сложнейших социальных ситуациях, помогаю остальным прийти к общему решению и преодолеть различия.

Уровень 7: Дипломат
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Мастер Переговоров: При социальном взаимодействии ты совершаешь атаки Интеллектом и Волей с 1 преимуществом.
Удержание Руки: Когда существо получает успех при атаке против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы молить о пощаде. Если существо слышит и понимает тебя, Соверши атаку Волей против его Воли. При успехе ты обращаешь его успех в провал, а оно становится *очарованным* на 1 минуту или пока не будет атаковано. При провале оно становиться невосприимчиво к этому таланту, пока не завершит отдых.

Уровень 10: Дипломат
Характеристики: Здоровье +3
Слова Утешения: Ты можешь использовать действие, чтобы поддержать одно существо в пределах досягаемости. Удали с существа одну из следующих немощей: *испуг*, *очарование*, *ошеломление*, *принуждение*.
Непредвиденные Союзы: Когда ты получаешь успех при использовании Удержания Руки, цель также становится *принуждённой* на 1 минуту или пока не будет атакована.

Дуэлянт

Дуэлянты владеют стилем, позволяющим сосредоточиться на одном враге за раз. В бою они выбирают противника и вызывают его на дуэль. Стоит ему поддаться искушению, как дуэлянт со всем умением и сноровкой совершенно разбивает его, изящно протыкая в семи местах.

Уровень 7: Дуэлянт
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Вызов: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы бросить вызов одному видящему и слышащему тебя существу в пределах средней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель связана боем с тобой, пока ты не *потеряешь сознание* или не станешь *беспомощным*. Эффект также прекращается, если ты используешь талант снова или атакуешь другую цель. При провале цель становится невосприимчива к этому таланту, пока не завершит отдых.
Если цель, которой брошен вызов, совершает атаку против кого-то, кроме тебя, она совершает атаку с 1 помехой.
Рипост: Когда цель, которой брошен вызов, совершает атаку против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы добавить 1 помеху к его броску. Если она получает провал, ты выполняешь рипост. Атакуй цель оружием ближнего боя, находящимся в руках. Если ты вооружён быстрым оружием, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 10: Дуэлянт

Характеристики: Здоровье +4

Дуэльное Мастерство: Твои атаки оружием наносит 1d6 урона дополнительно целям, которым ты бросил вызов с помощью таланта Вызов.

Егерь

Егеря мастерски обращаются с луками и арбалетами. Острый взгляд и твёрдая рука позволяют им посылать стрелу за стрелой с наивысшей точностью. Если у них есть немного больше времени на прицеливание, они могут направить стрелы сквозь самые узкие просветы. Когда дело доходит до их излюбленного оружия, егерям найдётся немного равных.

Уровень 7: Егерь

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Убийственная Меткость: Ты можешь использовать действие, чтобы прицелиться в видимое тебе существо в пределах средней дистанции. Соверши атаку Восприятием против Ловкости цели. При успехе, ты замечаешь удачную возможность для выстрела. На 1 раунд, если ты атакуешь цель стрелковым оружием, ты совершаешь атаки с 3 преимуществами и наносишь 3d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Егерь

Характеристики: Здоровье +4

Идеальный Выстрел: Если ты атакуешь стрелковым оружием и получаешь провал, ты можешь использовать спровоцированное действие, превратив провал в успех.

Завоеватель

Завоеватели управляют боем. Обширный опыт полевого командира даёт им знание тактики, позволяющее направлять союзников туда, где они будут наиболее полезны. Хотя они и сами способны сражаться, завоеватели обычно держаться позади, оценивая обстановку и командуя при нужде, давая тем самым своим соратникам преимущество.

Уровень 7: Завоеватель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +5

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.

Боевой Приказ: Ты можешь использовать действие в свой ход, выбрав одно существо в пределах ближней дистанции. Если цель слышит и понимает тебя, она может использовать спровоцированное действие для атаки. Цель совершает эту атаку с 1 преимуществом.

Управление Войсками: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие, выбрав одно существо в пределах ближней дистанции. Если цель слышит и понимает тебя, она перемещается до половины своей Скорости.

Уровень 10: Завоеватель

Характеристики: Здоровье +5

Полевой Командир: Получив успех при атаке, ты можешь выбрать одно существо в пределах ближней дистанции. До конца раунда, цель совершает свою следующую атаку с 1 преимуществом.

Зачарователь

Изощрённые кукловоды, зачарователи овладевают магией, подчиняющей других, управляя жертвой, как марионеткой. Многие зачарователи изучают своё искусство, практикуясь в ведовстве или узнавая секреты Очарования от дружелюбно настроенной феи.

Уровень 7: Зачарователь

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Очарования или изучаешь одно заклинание Очарования.

Защита от Чар: Если в конце раунда ты *испуган*, *очарован* или *принуждён*, ты можешь пройти проверку Интеллекта и удалить все эти немощи при успехе.

Тонкие Чары: Существа, *очарованные* твоими заклинаниями, не помнят, что были *очарованы* тобой, после окончания эффекта.

Уровень 10: Зачарователь

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Контрчарование: Когда видимое тебе существо в пределах средней дистанции становится *очарованным* или *принуждённым*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Интеллекта. При успехе ты удаляешь эту немощь с данного существа.

Постоянное Очарование: Ты удваиваешь длительность всех сотворяемых тобой заклинаний Очарования, длящихся, по крайней мере, 1 минуту.

Защитник

Защитники тренируются прикрывать окружающих и принимать удары, направленные на соратников. Вступив в битву, защитники занимают место на переднем крае, сдерживая противника. Поскольку они сильно рискуют, то защитники предпочитают тяжёлую броню и обычно носят щиты.

Уровень 7: Защитник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +6

Защита: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы защитить одно существо в пределах досягаемости. До конца раунда существа, атакующие цель, совершают атаки с 1 помехой. Эффект немедленно прекращается, если цель выходит за пределы досягаемости или ты *теряешь сознание*.

Уровень 10: Защитник

Характеристики: Здоровье +6

Сдерживающий Удар: Один раз за раунд, когда ты получаешь успех при атаке оружием ближнего боя, цель становится *обездвижена* до конца раунда.

Карающий Удар: Когда существо в пределах досягаемости атакует кого-то, кроме тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать это существо.

Иллюзионист

Вокруг иллюзионистов грань между иллюзией и реальностью размывается. Эти мастера магии Иллюзий сплетают правдоподобные образы существ и мощных всплесков энергий, или переделывают окружение под свои нужды. Огромное множество иллюзионистов вышло из рядов магов, хотя некоторые были плутами, развивавшими магические навыки, чтобы проворачивать умопомрачительные махинации.

Уровень 7: Иллюзионист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Иллюзий или изучаешь одно заклинание Иллюзий.
Убедительная Иллюзия: При распознавании твоих иллюзий существа проходят проверку Восприятия с 2 помехами. Также, когда ты атакуешь заклинанием Иллюзий, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом.

Уровень 10: Иллюзионист

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Иллюзорные Дубли: Получив урон от атаки, ты можешь использовать спровоцированное действие, бросив d6. При 6 ты уменьшаешь урон до 0 и телепортируешься в свободное пространство на твой выбор, в пределах ближней дистанции.

Инженер

Инженеры славятся изготовлением удивительных устройств. Вершиной карьеры инженера является создание эйдолона, механического слуги огромных размеров, подчиняющегося приказам создателя. Инженеры пойдут на что угодно, содержа в исправности свое детище, и постоянно дорабатывают его по мелочи.

Уровень 7: Инженер

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо учёную область знаний.
Эйдолон: Ты создаёшь конструкт непременно гуманоидной формы, но в остальном выглядящий на твой выбор. Эйдолон 3 метра высотой и весит 900 килограмм. Ты можешь владеть только одним эйдолоном единовременно.

Если эйдолон уничтожен, ты можешь собрать нового на замену. Это займёт 8 часов и потребует деталей, созданных или снятых со старого эйдолона. По прошествии этого времени ты собираешь нового эйдолона.

Эйдолон не является живым существом. Он игнорирует эффекты лишений и условий окружающей среды, так же, как любые эффекты, которые могут состарить. Став беспомощным, эйдолон прекращает быть существом и становится объектом.

Эйдолон находится под твоим управлением. Ты решаешь, что он делает в свой ход. Статистика эйдолона приведена ниже.

Инквизиция

Инквизиция была создана Культом Нового Бога для защиты от демонических вторжений и чистки собственных рядов. Сейчас, когда Тень Повелителя Демонов накрывает мир, Инквизиция выслеживает Его рабов, искореняет демонические культы и выискивает опасные реликвии, созданные сеять разрушение. Она действует с полного согласия и с поддержкой культа, так что инквизиторы весьма широко толкуют определение вины и осуществление правосудия.

При исполнении инквизиторы носят черные мантии, вышитые символами веры, и белые маски-черепа, скрывающие лица, для сохранения анонимности.

Эйдолон
Конструкт Размера 2

Восприятие 10 (+0); темнозрение
Защита 11; **Здоровье** 50
Сила 16 (+6), **Ловкость** 8 (-2), **Интеллект** 5 (-5), **Воля** 11 (+1)
Скорость 6
Невосприимчивость Урон от болезни и яда; получение Безумия; *болезнь*, *испуг*, *отравление*, *очарование*, *сон*, *усталость*

ВАРИАНТЫ АТАКИ

Конечность (ближняя): +6 (2d6)
Запчасти: Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться одного конструкта (вроде твоего эйдолона) или объекта в пределах досягаемости. Если ты поддерживаешь контакт с целью и сосредотачиваешься в течение 1 минуты, пройди проверку Интеллекта. При успехе, цель исцеляет 2d6 урона. При провале, ты не можешь использовать этот талант снова до завершения отдыха.

Уровень 10: Инженер

Характеристики: Здоровье +3
Кабина: Ты устанавливаешь в эйдолона кабину. Кабина – отсек вместимостью Размера 1, оборудованный органами управления и удобным сиденьем. Любое существо подходящего размера может залезть в кабину, если она не занята. Находясь внутри, оно может управлять эйдолоном. Находясь внутри, ты заменяешь свои значения Защиты и Здоровья на показатели эйдолона, движешься с его Скоростью и используешь его варианты атаки и действий вместо своих. Запаса воздуха в кабине хватает на 4 часа. Пилот может использовать действие, чтобы открыть люк, проветрить кабину, и снова закрыть, восполнив запас воздуха ещё на 4 часа. Пилот может держать люк открытым сколько угодно, но эйдолон с открытым люком не работает.
Могучий Эйдолон: Увеличь Здоровье эйдолона на 25 и Защиту на 2.

Инквизитор

Практически все инквизиторы служат культу Нового Бога, изобличая скверну в рядах церкви и искореняя демонопоклонников, грешников и нечестивцев. Основным требованием к их работе является способность отличать правду от лжи. Они не только знают, когда им лгут, то владеют множеством способов пыток, делающих подозреваемых более откровенными.

Уровень 7: Инквизитор

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Жуткая Угроза: Ты можешь использовать действие, чтобы угрожать одному существу под воздействием твоего таланта Проверки в пределах ближней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *испугана*, пока видит тебя. Эффект прекращается, когда цель наносит тебе урон или завершает отдых.
Мастер Пыток: Ты можешь использовать действие, чтобы начать пытать одно *беззащитное* или скованное существо в пределах досягаемости. Если ты сосредотачиваешься в течение, по меньшей мере, 1 часа, во время которого применяешь инструменты палача к цели, ты совершаешь атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе ты можешь задать цели 1d6 вопросов (мастер бросает d6 и держит результат в тайне), цель должна отвечать правдиво и наиболее полно. Если она не знает ответа, она придумает что-нибудь, что ты хочешь услышать, хотя верить или нет – решать тебе. При провале цель становится невосприимчива к этому таланту, пока не завершит отдых.
Проверка: Ты можешь использовать действие, чтобы изучить одно видимое тебе существо в пределах средней дистанции. Соверши атаку Восприятием против Интеллекта цели. При успехе цель находится под воздействием таланта, пока не завершит отдых, пока ты не потеряешь её из виду или пока ты не используешь талант снова. При провале цель становится невосприимчива к этому таланту, пока не завершит отдых.

Пока существо находится под воздействием таланта, ты точно знаешь, когда оно намеренно лжёт, и совершаешь атаки против него с 1 преимуществом.

Уровень 10: Инквизитор

Характеристики: Здоровье +5
Инквизиторское Правосудие: Твои атаки оружием против существ, находящихся под воздействием таланта Проверки, наносят 1d6 урона дополнительно.

Исследователь

Для исследователей нет горизонта слишком далёкого, экспедиции слишком опасной и миссии слишком невыполнимой. Навыки выживания помогают им стойко переносить тяготы и лишения путешествий. Многие, становящиеся исследователями, уже имеют опыт нахождения в дикой местности, обычно это разведчики и следопыты.

Уровень 7: Исследователь

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3, Скорость +2
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.
Противоестественные Чувства: Ты совершаешь все броски Восприятия с 1 преимуществом.
Упорство: Получив *болезнь*, *усталость*, *ослабление* или *отравление*, ты можешь пройти проверку Силы и удалить немощь при успехе. При провале ты не можешь использовать этот талант до завершения отдыха.
Роздых: Ты можешь потратить 1 час, расслабляясь. По прошествии этого времени ты и каждый расслаблявшийся член твоей группы исцеляете урон, равный своему Исцелению. Использовав этот талант, ты не можешь использовать его снова до завершения отдыха..

Уровень 10: Исследователь

Характеристики: Здоровье +3
Ведомый: Когда ты совершаешь атаку или проверку и выбрасываешь 5 или меньше, ты можешь бросить d20 ещё раз и прибавить выпавшее к результату.

Капеллан

Капелланы обеспечивают союзникам духовное наставление в битве. Многие выходят из жрецов, хотя некоторые обращаются к вере позже, оставляя прежние пути ради религиозного служения. Капелланы обычно приковывают к поясу святое писание и несут символ веры на щите.

Уровень 7: Капеллан

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую или религиозную профессию.
Боевая Литания: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы скандировать на протяжении 1 раунда. Каждый раунд, в свой ход, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы продлить эффект ещё на раунд. Эффект прекращается немедленно, если тебе мешают говорить.

До прекращения эффекта, ты и каждый слышащий тебя член твоей группы в пределах ближней дистанции совершаете атаки с 1 преимуществом и не можете быть *очарованы* или *испуганы*.

Ты можешь использовать этот талант трижды. Потраченные использования восстанавливаются после завершения отдыха.

Уровень 10: Капеллан

Характеристики: Здоровье +4
Укрепляющая Литания: Существа под воздействием Боевой Литании наносят оружием 1d6 урона дополнительно.
Поддержка: Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться одного существа и потратить применение Боевой Литании. Если цель *беспомощна*, она исцеляет 1 урона. Если ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, на протяжении которой разговариваешь с существом и обрабатываешь его раны, цель вместо этого исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Клинок

Клинки – мастера ножевого боя. Быстрые и точные удары проникают сквозь вражескую защиту, нанося болезненные кровоточащие раны. Многие клинки выходят из преступников, поставив удары после долгого использования подходящего оружия скрытого ношения.

Уровень 7: Клинок

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Кровотечение: Твои атаки ножами, кинжалами и подобным вспомогательным оружием могут оставлять кровоточащие раны. Если результат атаки таким

оружием 20 или выше и превосходит целевое число минимум на 5, цель получает кровоточащую рану, остающуюся до тех пор, пока цель не исцелит любое количество урона или пока кто-нибудь не использует действие, чтобы остановить кровь. Пока кровь не остановлена, цель *устала* и получает 1d6 урона дополнительно в конце каждого раунда.

Уровень 10: Клинок

Характеристики: Здоровье +4

Быстрый Клинок: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход для атаки ножом или кинжалом.

Книжник

Вместо того, чтобы специализироваться на одной традиции, книжники изучают дополнительные заклинания. В итоге они получают более широкий арсенал ценой увеличения Мощи.

Уровень 7: Книжник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты делаешь два выбора, открывая традицию или изучая одно заклинание за каждый.

Избранные Традиции: Выбери до двух уже открытых традиций. Когда ты атакуешь заклинанием выбранной традиции, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. Существа проходят проверки при сопротивлении этим заклинаниям с 1 помехой.

Уровень 10: Книжник

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь два заклинания из традиций, которые ты выбрал для Избранных Традиций.

Кудесник

Члены тайного ордена кудесников опознают друг друга по волшебным посохам. Истоки ордена восходят к основанию Башни Таинств, парящей в небесах над столицей Империи, когда его члены отделились от почтеннейшего собрания, чтобы следовать другим путём. Кандидат в кудесники должен продемонстрировать свои познания, выдвинув тезис о теории магии, показать способность сотворить заклинание, и, что наиболее важно, создать волшебный посох.

Уровень 7: Кудесник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо учёную область знаний.

Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.

Волшебный Посох: Ты создаёшь волшебный посох, являющийся волшебным инструментом. Когда ты атакуешь посохом, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и наносишь 1d6 урона дополнительно.

Если ты теряешь или ломаешь посох, ты можешь создать замену, потратив 8 часов работы с набором алхимика и особых материалов на 1 зк.

Уровень 10: Кудесник

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.

Посох Мощи: Пока ты вооружён Волшебным Посохом, ты получаешь следующие достоинства:

• Ты получаешь бонус +1 к Защите.

• Сотворяя боевое заклинание, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а существа проходят проверки при сопротивлении этим заклинаниям с 1 помехой.

Лазутчик

Превосходные шпионы, лазутчики могут проникнуть в наиболее защищённые места. Они используют сочетание обмана, интуиции и актёрской игры для обхода охраны. Даже если их заметят, опознать их потом будет сложно — люди едва могут вспомнить, что вообще их видели. А если их хитрость будет раскрыта, лазутчики знают, как оставить погоню с носом.

Уровень 7: Лазутчик

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +3

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо преступную профессию.

Безликий: Ты можешь попытаться скрыться где угодно; тебя может быть видно и ты можешь не находиться в сильно застланной области или за укрытием в три четверти. При использовании этого таланта ты остаёшься сокрытым, пока не используешь действие или спровоцированное действие, после чего ты должен подождать, по крайней мере, 1 минуту, прежде чем сможешь использовать талант снова.

Пока ты скрыт, люди, с которыми ты говоришь, не могут вспомнить твоих примет спустя 1 минуту после прекращения беседы и полностью забывают, что говорили с тобой спустя 1 час после прекращения беседы.

Наконец, в первом раунде любого боя, в котором ты скрыт, ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом. Если ты выбираешь в этом раунде быстрый ход, ты можешь использовать и действие, и перемещение.

Уровень 10: Лазутчик

Характеристики: Здоровье +3

Предательский Удар: Твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно *изумлённым* целям и целям, от которых ты скрыт.

Исчезновение: Будучи застланным или находясь за укрытием в любой мере, ты можешь использовать спровоцированное действие для применения таланта Безликий.

Лесовик

Поклявшись защищать землю, лесовики для исполнения клятвы взывают к силам природы. Они теряют сходство с сородичами, со временем деревенея обликом. Кожа оборачивается корой, глаза сияют изумрудным светом, а из тела пробиваются листья.

Уровень 7: Лесовик

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.

Магия: Ты открываешь Природную традицию или изучаешь одно Природное заклинание.

Сила природы: Находясь под воздействием заклинания Дубовой Коры, ты получаешь половину урона от огня. Также, атакуя предметом, заряженным заклинанием Волшебных Желудей, ты наносишь 1d6 урона дополнительно.
Лесной Покров: Находясь в застланной растительностью области, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить применение Природного заклинания. Ты становишься невидимым на количество раундов, равное 1 + ранг потраченного заклинания.

Уровень 10: Лесовик
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты открываешь традицию или изучаешь одно заклинание.
Связь с Природой: Ты можешь использовать действие, чтобы превратиться в дерево, куст или похожее растение, типичное для данной местности. Ты остаёшься в этой форме до завершения отдыха, считаясь объектом своего Размера и ничем не отличаясь от обычного растения. Ты воспринимаешь окружающее и можешь совершать броски Восприятия. Ты не можешь делать ничего, кроме прекращения эффекта в любой момент спровоцированным действием. Ты принимаешь свой обычный вид, становясь *беспомощным* в данной форме. Если ты отдыхаешь в этой форме, ты исцеляешь весь урон в конце отдыха.
Природная Стойкость: Сотворяя Природное заклинание, ты получаешь бонус к Здоровью, равный своей Мощи, на 1 минуту. Бонус складывается с другими, полученными от этого таланта.

Малефик

Подлое искусство Проклятий служит основой сил малефиков. Наслаждаясь насылаемыми неудачами и страданиями, малефики заклинаниями уродуют врагов и лишают их сил. Многие открыли традицию Проклятий, будучи ещё колдунами и ведьмами, и радуются, пуская её губительную мощь в ход.

Уровень 7: Малефик
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Проклятий или изучаешь одно заклинание Проклятий.
Дурной Глаз: Когда ты успешно проклинаешь существо, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы применить к цели один из следующих эффектов до снятия проклятия:
• Страсть: Цель *очарована*.
• Летаргия: Цель *замедлена*.
• Боль: Цель получает 2d6 урона.

Уровень 10: Малефик
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Тяжкое Проклятье: Цели, находящиеся под воздействием твоих заклинаний Проклятий, получают от твоих атак 1d6 урона дополнительно.

Мастер на все руки

Вечные дилетанты, мастера на все руки знают понемногу обо всем, но ни о чем конкретно. Путь привлекает обманщиков и авантюристов, его таланты позволяют найти выход из практически любой ситуации и преуспеть там, где неминуем провал.

Уровень 7: Мастер на все руки
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Одарённость: Ты получаешь очки одарённости в количестве, равном уровню группы. Совершая атаку или проверку, ты можешь потратить 1 очко одарённости, чтобы совершить бросок с 2 преимуществами. Выбросив 2 шестёрки на кубах преимуществ в одном броске, ты получаешь 1 очко одарённости, вплоть до максимума. Ты восстанавливаешь запас очков одарённости, завершив отдых.
Гибкие Умения: Выполняя задачу, относящуюся к профессии, которой ты не владеешь, ты можешь пройти проверку Интеллекта. При успехе ты считаешься владеющим профессией на 1 минуту. При провале ты не можешь использовать этот талант снова до завершения отдыха.
Волшебное Откровение: Видя сотворяемое заклинание ранга 0, тобой неизученное, ты можешь потратить 1 очко одарённости, чтобы изучить его, получив количество применений, равное своей Мощи. Ты сохраняешь знания о заклинании до завершения отдыха или пока не потратишь его последнее применение.

Уровень 10: Мастер на все руки
Характеристики: Здоровье +3
Дарование: Завершив отдых, увеличь один из атрибутов на 1. Увеличение действует до нового использования таланта.
Необычайный Талант: Единицы на кубике преимуществ считаются тройками. Шестёрки на кубике помех считаются тройками.

Мастер оружия

Те, кто становится мастерами оружия, достигают сего славного звания, сосредотачиваясь на овладении избранным видом вооружения. Их репутация такова, что глупые воины ищут их, чтобы бросить вызов, а мудрые – чтобы проситься в ученики.

Уровень 7: Мастер оружия
Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Избранное Оружие: Завершив отдых, выбери оружие, соответствующее всем твоим требованиям. Это оружие считается избранным до нового использования таланта.
Пока ты вооружён избранным оружием, ты получаешь бонус +1 к Защите. При атаке избранным оружием, ты совершаешь бросок с 1 преимуществом.

Уровень 10: Мастер оружия
Характеристики: Здоровье +5
Оружейная Специализация: При атаке избранным оружием, ты наносишь 1d6 урона дополнительно.

Метаморф

Метаморфы используют великолепные познания в Метаморфизме, чтобы принимать более сильные формы и быстрее между ними переключаться. Большинству метаморфов в них гораздо удобнее, поэтому они редко заботятся о своём естественном облике.

Уровень 7: Метаморф

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Метаморфизма или изучаешь одно заклинание Метаморфизма.
Исключительное Превращение: Когда ты сотворяешь заклинание Метаморфизма и принимаешь другую форму, ты получаешь один из следующих бонусов, пока не вернёшься к обычному облику:
• Бонус +1 к Защите.
• Бонус +2 к Скорости.
• Бонус +4 к Восприятию.
• Бонус +5 к Здоровью.

Уровень 10: Метаморф

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Быстрое Превращение: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить изученное заклинание Метаморфизма.

Мирмидон

Мирмидоны преуспевают, когда сражаются щитами. Изучая новые приёмы применения щитов и все лучше и лучше применяя их для защиты, мирмидоны могут отражать атаки и сокрушать врагов, прокладывая себе путь сквозь ряды неприятеля. Почти все мирмидоны имеют некоторую степень боевой подготовки, большинством было бойцами.

Уровень 7: Мирмидон

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Неистовый Щит: Получив успех при атаке щитом, ты можешь также сдвинуть цель на 1d6 метров от себя.
Блок Щитом: Когда тебя атакуют оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы блокировать атаку щитом. Нападающий совершает эту атаку с 1 помехой.

Уровень 10: Мирмидон

Характеристики: Здоровье +5
Мастер Щита: Используя щит, ты получаешь бонус +1 к Защите.

Мститель

Мстители искореняют несправедливость везде, где её увидят. Они черпают силу из приносимых клятв, выходя за пределы своих возможностей и принося возмездие обидчикам.

Уровень 7: Мститель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Клятва Мести: Когда видимое тебе существо наносит урон тебе или другому существу, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы поклясться отомстить. Цель становиться отмеченной на 1 минуту, пока не станет *беспомощной* или пока ты не потеряешь сознание. До окончания эффекта ты не можешь использовать этот талант снова, но получаешь следующие достоинства:
• Ты совершаешь атаки против отмеченной цели с 1 преимуществом.
• Отмеченные цели *испуганы*, находясь в пределах досягаемости от тебя.
• Если отмеченная цель отходит от тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своей Скорости в направлении цели.

Уровень 10: Мститель

Характеристики: Здоровье +5
Гнев Мстителя: Твои атаки наносят целям, отмеченным Клятвой Мести, 1d6 урона дополнительно.

Налётчик

Происходящие из суровых варварских земель, налётчики врываются в битву, размашистыми ударами валя врагов налево и направо. Они бьются без оглядки на собственную безопасность, поскольку многие из них верят, что будут пировать с богами, сыскав славную гибель в бою.

Уровень 7: Налётчик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +5, Скорость +2
Могучий Натиск: Когда ты используешь действие для натиска, твоё перемещение не провоцирует свободных атак. Также, атака, совершенная при этом перемещении, наносит 1d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Налётчик

Характеристики: Здоровье +5
Жажда Крови: Если существо становится *беспомощным* от твоей атаки, ты можешь использовать спровоцированное действие для натиска
Сила из Боли: Пока ты *ранен*, ты совершаешь атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.

Некромант

Интерес смертных к тому, что ожидает за гранью, обеспечивает религиям постоянный приток ищущих предназначения и смысла жизни. Для некромантов ответ на эту загадку лежит в мрачном искусстве Некромантии. Овладение её секретами поможет свернуть с пути в могилу и даст немыслимую власть над жизнью и смертью. Некромантов избегают по всему миру, опасаясь их готовности заглядывать в темнейшие места и связываться с вещами, которых лучше не касаться.

Уровень 7: Некромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +1, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо учёную область знаний.
Магия: Ты открываешь традицию Некромантии или изучаешь одно заклинание Некромантии.
Привычка к Смерти: Ты не получаешь урон от болезни и яда, и не можешь получить *болезнь* или *отравление*. Наконец, когда ты совершаешь Броски Судьбы, став *беспомощным*, ты бросаешь кубик ещё раз и можешь выбрать любой из двух результатов.
Управление Нежитью: Ты изучаешь заклинание *Управление Нежитью*, описанное ниже.

Управление Нежитью **Некромант, Боевое, 1**

Цель: Одно неживое существо в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель становится *принуждённой* на время действия заклинания.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Уровень 10: Некромант

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Повелитель Нежити: Ты удваиваешь количество *принуждённой* нежити, поднимаемой заклинаниями Некромантии.

Также, нежить, поднятая тобой заклинаниями Некромантии, совершает атаки с 1 преимуществом и наносит 1d6 урона дополнительно.

Опустошитель

Опустошители предпочитают устраивать бойню тяжёлым и громоздким оружием. Берут ли они в руки увесистый боевой молот или наносят удары двуручным мечом, их кровавый путь сквозь вражеские ряды заметен по разлетающимся в стороны конечностям. Поскольку такое оружие требует большой силы, то обычно опустошители происходят из военных и, чаще всего, начинают свой путь воинами или воинствующими жрецами.

Уровень 7: Опустошитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +6

Могучий Замах: Сделав существо *беспомощным* атакой тяжёлым оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать тем же оружием в любой момент до конца своего хода.

Уровень 10: Опустошитель

Характеристики: Здоровье +6

Груды Трупов: Ты можешь использовать действие, чтобы взмахнуть тяжёлым оружием вокруг себя. Выбери любое количество существ в пределах 1 метра от себя. Цели со Здоровьем, равным 20 и ниже, получают урон, равный своему Здоровью.

Отравитель

Немногие из занятий настолько же бесчестны, как составление ядов, потому отравители редко показывают честь или добродетель в отношениях с другими. Обладая поразительными знаниями обо всем ядовитом, они могут смешать смертоноснейшие яды, способные справиться почти что с кем угодно. Отравители всегда имеют под рукой яд на случай встречи с правосудием.

Уровень 7: Отравитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Мастер Ядов: Ты можешь использовать действие и набор алхимика, чтобы создать дозу яда (подробнее см. в **главе 6**). Ты должен сосредотачиваться, по меньшей мере, 1 минуту, во время которой используешь набор и особые ингредиенты на 5 мп.

Существа проходят проверки Силы с 3 помехами при сопротивлении созданным тобой ядам и получают от них 3d6 урона дополнительно.

Уровень 10: Отравитель

Характеристики: Здоровье +3

Ядовитое Касание: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие, чтобы атаковать одно существо в пределах досягаемости иглой, скрытой в кольце или на кончике пальца.

Отреченец

Отреченцы стремятся овладеть магией Защиты. Такое сосредоточение на защитных заклинаниях может быть как результатом глубокой паранойи, так и печальными последствиями столкновения с насилием. Большинство отреченцев подозрительны от природы, а с изучением традиции обнаруживают, что их недоверчивость лишь возросла. Многие отреченцы пойдут на что угодно, чтобы защитить себя. Они могут скрывать свою внешность, стирать записи о себе, создавать себе новые личности или просто держаться особняком.

Уровень 7: Отреченец

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Защиты или изучаешь одно заклинание Защиты.

Защитные Чары: При сотворении заклинания Защиты, ты получаешь бонус к Защите, равный 1 + ранг заклинания на 1 минуту или до нового использования таланта.

Уровень 10: Отреченец

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Бережёный: Атаки против тебя совершаются с 1 помехой, а при сопротивлении атакам ты проходишь проверки с 1 преимуществом.

Палач

Палачи возводят убийство в ранг искусства. Знание анатомии подсказывает им, как лучше проводить атаки, так что каждый их удар потенциально смертелен, достаточно силен, чтобы повергнуть самых могучих врагов. Хотя многие палачи происходят из ассасинов, другие могут быть из заплечных дел мастеров, профосов, или послушников причудливых культов смерти. Палачи, независимо от происхождения, предпочитают тёмную одежду и черные капюшоны, скрывающие внешность.

Уровень 7: Палач

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +3

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Казнь: Единожды за раунд, атаковав оружием цель в пределах досягаемости, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и наносишь 1d6 урона дополнительно при успехе. Если после этой атаки цель становится *ранена*, она должна пройти проверку Силы или получить дополнительный урон, равный своему Здоровью.

Когда ты используешь этот талант, атаки против тебя совершаются с 1 преимуществом на 1 раунд.

Уровень 10: Палач

Характеристики: Здоровье +3

Полновесный Удар: Получив успех при атаке оружием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы нанести максимально возможный для этого оружия урон.

Пиромант

Обладая несравнимой властью над первородным пламенем, пироманты создают и подчиняют огонь своей воле. Многие пироманты обрели свои силы, укрепляя связь с огненным гением. Сила этой связи горит в глазах, раскаляет кожу и вырывается из тела золой, когда пироманта достают оружием.

Уровень 7: Пиромант

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Огня или изучаешь одно заклинание Огня.

Благословение Пламени: Ты получаешь половину урона от огня.

Уровень 10: Пиромант

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Испепеляющее Пламя: Если существо получает урон от твоего заклинания Огня, оно должно пройти проверку Ловкости.

При провале оно загорается.

Поборник

Поборники упражняются, чтобы лучше сражаться за то, что важно для них. Они защищают других людей, идеалы или народы.

Уровень 7: Поборник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +5

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Боевая Стойка: Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы встать в боевую стойку и оставаться в ней до перемещения или потери сознания. Находясь в стойке, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом, а атаки против тебя совершаются с 1 помехой.

Уровень 10: Поборник

Характеристики: Здоровье +5

Решимость Поборника: Когда ты становишься *беспомощным*, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы пройти проверку Силы. При успехе ты исцеляешь урон, равный своему Исцелению, а твои атаки оружием на 1 раунд наносят 1d6 урона дополнительно.

Предсказатель

Предвидение открывает будущее и даёт возможность осматривать и подслушивать далёкие места. У предсказателей есть дар к магии Предвидения, трюк, возможно, рождённый скрытой психической способностью или прикосновением богов. По мере того, как они исследуют силу, которую даёт традиция, они учатся использовать свои заклинания с большей эффективностью. Что ещё более важно, они получают видения о будущем и могут использовать эти видения, чтобы избежать опасности или добиться успеха там, где иначе потерпели бы неудачу.

Уровень 7: Предсказатель

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Защита +1, Здоровье +1, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Предвидения или изучаешь одно заклинание Предвидения.

Знамения: Совершая атаку или проверку, ты можешь потратить применение заклинания Предвидения, чтобы совершить бросок с количеством преимуществ, равным рангу заклинания.

Уровень 10: Предсказатель

Характеристики: Здоровье +1

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Предчувствия: Каждый раз, завершая отдых, ты получаешь три предчувствия. За каждое брось d20 и запиши результат. Предчувствия остаются, пока ты их не потратишь или до завершения отдыха.

Когда видимое тебе существо совершает атаку или проверку, ты можешь заменить результат броска на одно из предчувствий, потратив его. Потратив предчувствие, вычеркни записанное число.

Путешественник

Магия телепортации позволяет мгновенно перемещаться из одной точки в другую. Путешественники настолько тщательно изучали эту традицию, что могут двигаться с ещё большей скоростью и прыгать с такой силой, что колеблют окружающее пространство.

Уровень 7: Путешественник

Атрибуты: Увеличь три на 1.

Характеристики: Здоровье +2, Скорость +2, Мощь +1

Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.

Магия: Ты открываешь традицию Телепортации или изучаешь одно заклинание Телепортации.

Стремительное Отступление: Когда видимое тебе существо атакует тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы потратить применение заклинания Телепортации ранга 1 и выше. Ты телепортируешься в свободное пространство в пределах количества метров, равного 1d6 за ранг потраченного заклинания, и становишься *ошеломлённым* на 1 раунд. Если цель больше не может атаковать тебя, её действие уходит впустую.

Уровень 10: Путешественник

Характеристики: Здоровье +2

Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Дальние Странствия: Телепортируясь посредством заклинаний Телепортации, ты увеличиваешь дистанцию заклинания с ближней до средней, со средней до дальней, с дальней до крайней.

Возмущение Пространства: Когда ты сотворяешь заклинание Телепортации, для всех видящих тебя существ ты становишься частично застланным. Эффект длится 1 минуту.

Разрушитель

Магия разрушения — одна из самых опасных традиций, поскольку её заклинания требуют плату с любого, кто их применяет, нанося синяки, порезы и серьёзные раны. Овладение этой магией помогает разрушителям применять заклинания Разрушения без риска для себя, сбрасывая разрушающую энергию за пределы своего тела.

Уровень 7: Разрушитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию Разрушения или изучаешь одно заклинание Разрушения.
Выплеск Разрушения: Сотворяя заклинание Разрушения, ты можешь выбрать не получать урона от его сотворения. Вместо этого разрушительная энергия вырывается из точки в пределах досягаемости на количество метров, равное твоей Мощи. Каждое существо и объект в области, кроме тебя, получает урон, равный 1 + ранг сотворённого заклинания. Существо, прошедшее проверку Силы, не получает урон.

Уровень 10: Разрушитель

Характеристики: Здоровье +3
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Полное Разрушение: При броске урона от сотворённого заклинания Разрушения, замени выпавшие единицы шестёрками.

Рунный кузнец

Рунные кузнецы раскрывают секреты создания рун и наделения их магической силой. Обычно они украшают своё оружие и доспехи знаками, вспыхивающими силой, когда они произносят заклинания. Большинство рунных кузнецов изучают свои техники у цвергов, которые, как говорят, разработали эту традицию на основе языка богов.

Уровень 7: Рунный кузнец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Рун или изучаешь одно заклинание Рун.
Символы Мощи: Ты можешь использовать действие, чтобы начертать символ на доспехе или оружии, которые носишь. Символ держится 1 минуту или до нового использования таланта.

До окончания эффекта, когда ты сотворяешь боевое заклинание Рун, атаки оружием, несущим символ, наносят 1d6 урона дополнительно на 1 раунд. Также, когда ты сотворяешь бытовое заклинание Рун, доспех, несущий символ, даёт тебе бонус +1d3 к Защите на 1 раунд.

Уровень 10: Рунный кузнец

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Могучие Символы: Когда ты используешь Символы Мощи, символ держится 1 час или до нового использования таланта.

Рыцарь-маг

Магия традиции Боя превращает заклинателей в смертоносных воинов. Рыцари-маги используют заклинания своей любимой традиции, чтобы улучшить и без того отличную подготовку и расширить боевые возможности. Противники, сражающиеся против них, никогда не знают, столкнутся ли они с ударом оружия или взрывом заклинания.

Уровень 7: Рыцарь-маг

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо боевую профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Боя или изучаешь одно заклинание Боя.
Эскалация Насилия: Сотворив заклинание, ты совершаешь атаки оружием с 1 преимуществом. Эффект длится 1 раунд.

Уровень 10: Рыцарь-маг

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Тактика Рыцаря-мага: Когда ты атакуешь заклинанием, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы атаковать оружием в любой момент до конца своего хода.

Стрелок

Стрелки знают об огнестрельном оружии всё. Прекрасно разбираясь и в стрельбе, и в создании оружия, они возятся с ним, модифицируя, чтобы повысить точность и сократить время перезарядки. Стрелки происходят из разных путей, хотя обычно имеют некоторый опыт в инженерии, ремесле или другой технической специальности.

Уровень 7: Стрелок

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +3
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Шестизарядник: Ты можешь использовать набор инструментов и особые материалы на 1 зк, чтобы переделать пистоль в шестизарядник. Работа займёт 8 часов. Другие существа, кроме тебя, совершают атаки с ним с 3 помехами.

Шестизарядник работает подобно пистолю, за исключением того, что не обладает чертой «осечка». Когда ты заряжаешь оружие, ты можешь поместить в камору до шести пуль. Ты можешь атаковать по разу за каждую пулю в каморе, до того, как потребуется перезарядка.

Уровень 10: Стрелок

Характеристики: Здоровье +3
Меткий Выстрел: Ты совершаешь атаки пистолями и своим шестизарядником с 1 преимуществом, и атаки этим оружием наносят 1d6 урона дополнительно.
Ускоритель Заряжания: Ты можешь перезарядить оружие незначительным действием, вместо обычного.

Тауматург

Магия Хаоса настолько непредсказуема, что многие, связанные с заклинаниями, избегают традиции и тех, кто её изучает. Тауматурги отбрасывают осторожность и принимают Хаос вместе со всем, что он несёт, не обращая внимания на риск и опасности, которые порождают его заклинания. Почти все тауматурги слегка эксцентричны.

Уровень 7: Тауматург

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Хаоса или изучаешь одно заклинание Хаоса.
Приступ Хаоса: Когда при атаке или проверке ты получаешь не устраивающий тебя результат, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы применить этот талант. Брось 2d20. Ты должен заменить исходный результат одним из выпавших чисел и получить урон, равный второму.

Уровень 10: Тауматург

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Текучая Магия: Сотворяя заклинание, ты можешь потратить применение любого другого заклинания того же ранга или выше.

Теневод

Традиция Тени, хотя и не является темной магией, имеет зловещую репутацию из-за заражения практикующих её тьмой. Не боясь риска, теневоды принимают всё, что предлагает Тень. Её эффекты обычно проявляются в виде восковой бледности, потемнения глаз и худобы тела.

Уровень 7: Теневод

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Тени или изучаешь одно заклинание Тени.
Плащ Теней: Пребывая в освещённой области, ты считаешься находящимся в тени.

Уровень 10: Теневод

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Теневая Форма: Ты изучаешь заклинание *Теневой Формы*, описанное далее.

Теневая Форма **Теневод, Бытовое, 1**
Длительность: 1 минута
На время действия ты становишься смутным и расплывчатым, получая следующие достоинства:
• Существа совершают атаки против твоей Защиты или Ловкости с 1 помехой, и при провале ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своей Скорости. Это перемещение не провоцирует свободных атак.
• Ты невидим, находясь в тенях или темноте.
• Перемещаясь, ты можешь проходить сквозь пространство, занятое другими существами.

Теург

Пребывая почти исключительно среди последователей Нового Бога, теурги претендуют на прямую связь со своим божеством, призывая силу своего покровителя для борьбы против Повелителя Демонов и его ужасающих слуг. Большинство теургов занимают почётные и почтенные должности в своих религиях, хотя инквизиция считает нескольких теургов-отступников в целом столь же опасными, как и апостолы Повелителя Демонов, из-за исповедуемых ими ересей, главной из которых является полное отрицание существования Нового Бога.

Уровень 7: Теург

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Теургии или изучаешь одно заклинание Теургии.
Праведное Восстановление: Ты можешь использовать действие, чтобы, потратив применение заклинания Теургии ранга 1 и выше, исцелить урон, равный 1d6 на ранг потраченного заклинания.

Уровень 10: Теург

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Воззвание: Сотворяя заклинание Теургии, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы призвать силу своего бога. Импульс энергии распространяется из точки в пределах досягаемости на количество метров, равное 1 + ранг заклинания. Каждое существо на твой выбор в области должно пройти проверку Воли или стать *испуганным* до конца раунда. Если существо, провалившее проверку, уже *испугано*, оно становится *оцепеневшим* до конца раунда.

Техномант

Техноманты сливают магию с механикой, что стало возможным благодаря традиции Техномагии, для создания ещё более мощных устройств, которые помогут им в их экспедициях. За несколько минут работы они могут создавать полезные изобретения, которые помогут им выполнять определённые действия, и даже могут создавать конструкты из обычных предметов.

Уровень 7: Техномант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Техномагии или изучаешь одно заклинание Техномагии.
Изобретение: Сотворяя заклинание Техномагии, ты также создаёшь устройство, которой можешь удержать одной рукой, наделённое волшебной силой и существующее, пока не будет израсходовано, или до завершения отдыха. При атаке или проверке, ты можешь потратить силу устройства, чтобы совершить бросок с 1 преимуществом.

Уровень 10: Техномант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Оживление Объекта: Ты изучаешь заклинание *Оживления Объекта*, описанное далее.

Оживление Объекта **Техномант, Бытовое, 1**
Цель: Один объекта Размера 2 и меньше в пределах ближней дистанции
Длительность: 1 минута
На время действия цель становится *принуждённым* конструктом соответственного Размера. Если цель была закреплена, её Скорость равняется нулю.

Трансмутатор

Трансмутаторы осознают изменчивую природу всех вещей посредством углублённого изучения магии Преображения. Как и их способности, они изменчивы в своих взглядах и эмоциях, колеблются от любви до ненависти, от смеха к слезам, без особых предупреждений или причин.

Уровень 7: Трансмутатор

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Преображения или изучаешь одно заклинание Преображения.
Оптимизация: Завершая отдых, ты можешь уменьшить один атрибут на 2, увеличив другой на 2. Эффект длится до завершения отдыха.

Уровень 10: Трансмутатор

Атрибуты: Увеличь каждый на 1.
Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.

Укротитель

Укротители овладевают секретами Первобытной магии, устанавливая связи с очарованными ими животными. Магия усиливает животных и улучшает связь с их собственным внутренним зверем.

Уровень 7: Укротитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо дикую профессию.
Магия: Ты открываешь Первобытную традицию или изучаешь одно Первобытное заклинание.
Первобытный Зверь: При сотворении заклинания Внутреннего Зверя бонус к скорости увеличивается на 2, а дополнительный урон от невооружённых атак и естественного оружия увеличивается на 1d6.
Первобытная Связь: Ты устанавливаешь связь с животным, *очарованным* твоим заклинанием Друга Зверей. Ты получаешь все нижеследующее:
• Когда ты становишься целью заклинания, ты можешь распространить его эффект на одно *очарованное* тобой животное в пределах средней дистанции.
• Пока ты в пределах средней дистанции от *очарованного* тобой животного, и ты, и оно совершаете все броски Восприятия с 1 преимуществом.
• Пока ты в пределах 1,5 километров от *очарованного* тобой животного, ты можешь общаться с ним телепатически, даже если не знаешь языка.

Уровень 10: Укротитель

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Первобытная Мощь: *Очарованные* тобой животные совершают атаки и проверки с 1 преимуществом. В дополнение, их атаки наносят 1d6 урона дополнительно.

Фанатик

Фанатики бродят по земле, как странствующие проповедники и поборники своей веры. Они подают пример, лишая себя всех благ цивилизации, чтобы стать ближе к своим богам. Часто их рвение проявляется в безумии, и они обращаются к саморазрушению, чтобы очистить мысли.

Уровень 7: Фанатик

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Рвение: Провалив атаку или проверку, ты можешь получить 1d3 Безумия, игнорируя провал, и повторить бросок. Ты обязан принять результат второго броска. После использования этого таланта, ты не можешь быть *очарован*, *принуждён* или *испуган* до конца раунда.
Буйное Помешательство: Когда ты сходишь с ума, результатом непременно будет насилие (см. Помешательство в **главе 2**).

Уровень 10: Фанатик

Характеристики: Здоровье +6
Божественная Мощь: Используя Рвение, ты совершаешь второй бросок с 1 преимуществом. В дополнение, если этим броском была атака, она наносит 1d6 урона дополнительно.

Храмовник

Избранные за преданность своей вере, тамплиеры защищают места и реликвии, важные для их религии. В результате специальной подготовки они могут произносить тайные молитвы, призывая божество оградить своё окружение и обезопасить все внутри от грабителей и осквернителей.

Уровень 7: Храмовник

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +4
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Храм Веры: Ты изучаешь заклинание *Храм Веры*, описанное далее.

Храм Веры **Храмовник, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости. Если в центре располагается кумир, святилище или алтарь, посвящённый твоей религии, радиус увеличивается до 10 метров.
Длительность: 1 минута или пока ты не покинешь область

Святая сила наполняет область на все время действия. Когда существо перемещается в область из-за ее пределов, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы переместиться вплоть до своей Скорости по направлению к нему и атаковать оружием. При успехе существо также становится *неподвижным* на 1 раунд.

Уровень 10: Храмовник

Характеристики: Здоровье +4
Страж Храма: Твои атаки против целей в области твоего *Храма Веры* наносят 1d6 урона дополнительно.

Хрономант

Хрономанты исследуют тайны магии Времени, чтобы овладеть ею. В результате они изучают передовые методы управления течением времени и могут предвидеть будущее всего, что они делают.

Уровень 7: Хрономант

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +2, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо профессию.
Магия: Ты открываешь традицию Времени или изучаешь одно заклинание Времени.
Прыть: Сотворяя заклинание Времени, ты можешь переместиться на количество метров, равное твоей Мощи. Это перемещение не провоцирует свободных атак.

Уровень 10: Хрономант

Характеристики: Здоровье +2
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Предзнание: Сотворяя заклинание Времени, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы взглянуть на несколько секунд в будущее, получив озарение. Ты сохраняешь озарение, пока оно не будет потрачено, или до завершения отдыха. Получив провал при атаке или проверке, ты можешь потратить озарение, чтобы повторить бросок.

Целитель

Традиция Жизни включает заклинания, позволяющие исцелять и лечить. Таким образом, к этой традиции обращаются те, кто хочет оказывать помощь и утешение тем, кто в них нуждается. Целители берут на себя обязательство утолять чужую боль, исключая другие занятия, и обычно имеют опыт помощи другим. Их сила такова, что, когда они идут по комнате, раны закрываются, болезни исчезают, а яды становятся безвредными.

Уровень 7: Целитель

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Магия: Ты открываешь традицию Жизни или изучаешь одно заклинание Жизни.
Бесконтактное Исцеление: Сотворяя заклинание Жизни, чьей целью является существо в пределах досягаемости, ты можешь выбрать целью существо в пределах ближней дистанции.

Уровень 10: Целитель

Характеристики: Здоровье +4
Магия: Ты изучаешь одно заклинание.
Усиленное Исцеление: Когда существо исцеляет урон твоим заклинанием Жизни, оно исцеляет дополнительно количество урона, равное своему Исцелению.

Несокрушимая Жизнестойкость: Ты никогда не получаешь урон от болезни и яда, и не можешь получить *болезнь* или *отравление*. В дополнение, ты исцеляешь весь урон при завершении отдыха.

Часовой

Превосходные чувства и сильное чувство долга наделяют часовых сверхъестественными способностями к обнаружению. Мало что ускользает от их внимания — даже боги не могут застать их врасплох. Многие часовые развивают свои таланты, охраняя важных людей, реликвии и места. Они могут иметь религиозное, магическое или военное происхождение.

Уровень 7: Часовой

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Восприятие +1, Здоровье +5
Безупречная Внимательность: Твои острые чувства не позволяют застать тебя врасплох. Пока ты в сознании, ты не можешь быть *изумлён* или *оцепенеть*. Ты проходишь проверки Восприятия с 1 преимуществом. Наконец, ты видишь расплывчатые контуры вокруг невидимых существ и объектов в пределах дальности зрения, как если бы они находились в частично застланной области.

Уровень 10: Часовой

Характеристики: Здоровье +5
Постовой: Ты можешь использовать действие, чтобы охранять область внутри сферы радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости. Эффект длится до нового использования таланта, пока ты не покинешь область или не потеряешь сознание. Находясь в области, ты получаешь следующие достоинства:
• Ты совершаешь атаки с 1 преимуществом.
• Ты знаешь расположение каждого существа в области, существа в ней не могут скрыться от тебя.
• Ты не можешь быть *очарован*, *принуждён*, *испуган*, *изумлён*, или усыплён магией.
• Ты не можешь быть перемещён из области.

Чудотворец

Для многих смертных достаточно веры в богов и их могущество, чтобы владеть магией. Чудотворцы обладают такой убеждённостью, что их чудеса выходят далеко за рамки простых заклинаний, проявляясь на телах признаками набожности. Чудотворцы происходят изо всех религий и всех путей.

Уровень 7: Чудотворец

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +6
Стигматы: Ты можешь использовать действие, чтобы призвать силу бога. Ты получаешь 1 Безумия и штраф –5 к Здоровью, длящийся до завершения отдыха. Ты принимаешь облик бога, которому служишь, на количество минут, равное 1 + твоя Мощь. Когда ты принимаешь этот облик, каждое видящее тебя существо в пределах ближней дистанции, не являющееся членом твоей группы, должно пройти проверку Воли с 1 помехой или стать *испуганным* до окончания эффекта.

Также, до окончания эффекта ты совершаешь атаки и проверки с 1 преимуществом и исцеляешь 1d6 урона в конце каждого раунда.
Языки: Когда ты говоришь, любое существо, знающее хотя бы один язык, понимает тебя. Также, ты можешь, на выбор, говорить громовым голосом, слышным с 1,5 километров.

Уровень 10: Чудотворец

Характеристики: Здоровье +4
Чудодей: Ты можешь использовать действие, чтобы коснуться существа и получить штраф –5 к Здоровью, длящийся до завершения отдыха. Выбери один из следующих эффектов:
• Цель исцеляет урон, равный своему Исцелению.
• Ты удаляешь с цели *болезнь*.
• Ты удаляешь с цели *отравление*.
• Ты удаляешь с цели проклятье.
• Ты удаляешь с цели 1d3 Безумия.

Экзорцист

Демоны, злые феи и мстительные духи совершают набеги на мир смертных, чтобы мучить невинных, завладевать их телами и заставлять их творить запредельное зло. Экзорцисты объявляют войну подобной отвратительной нечисти и изучают специальную магию, чтобы изгонять и уничтожать её.

Уровень 7: Экзорцист

Атрибуты: Увеличь три на 1.
Характеристики: Здоровье +4, Мощь +1
Языки и профессии: Ты добавляешь язык, либо религиозную профессию.
Магия Экзорциста: Ты изучаешь заклинание *Экзорцизма*, описанное ниже.

Экзорцизм — **Экзорцист, Боевое, 1**
Цель: Одно *очарованное*, *принужденное*, *испуганное* или одержимое существо в пределах ближней дистанции
Если цель *очарована*, *принуждена* или *испугана,* ты удаляешь с нее эту немощь.

Если цель одержима, ты должен сосредотачиваться 1 минуту, во время которой цель должна оставаться в пределах дальности заклинания, а затем совершить атаку Волей против Воли вселившегося существа. При успехе одержимость прекращается, а вселившееся в цель существо появляется в свободном пространстве в пределах ближней дистанции и становится *ошеломлено* на 1 раунд.
Атака 20+: Вселившееся существо становится *оцепеневшим* на 1 раунд, вместо *ошеломления*.

Уровень 10: Экзорцист

Характеристики: Здоровье +4
Святая Ненависть: Ты совершаешь атаки против демонов, дьяволов, фей, духов и нежити с 1 преимуществом. Подобные существо проходят проверки при сопротивлении твоим атакам с 1 помехой.
Железная Воля: Ты не можешь быть *очарован*, *принуждён* или *испуган*. При сопротивлении получению Безумия, ты проходишь проверку с 1 преимуществом.

Глава 01: Снаряжение

В этой главе описаны мечи и пистолеты, зелья и формулы, доспехи и прочие инструменты, позволяющие персонажам выжить в полном опасностей мире.

Цены

Все предметы оцениваются с использованием монет, чеканившихся в Империи и сопредельных землях. В главе описаны средние цены на предметы, в некоторых районах товары могут быть более или менее дорогими. Монетная система включает в себя медный пфенниг (мп), серебряный шиллинг (сш) и золотую крону (зк). Обыватели также разрезают пфенниги на геллеры.
10 геллеров = 1 медный пфенниг (мп)

10 медных пфеннигов (мп) = 1 серебряный шиллинг (сш)
10 серебряных шиллингов (сш) = 1 золотая крона (зк)

Основной монетой является серебряный шиллинг. Обычные повседневные сделки считаются на пфенниги и геллеры, а аристократы используют кроны.

Другие платежные средства

Самоцветы, драгоценности, долговые обязательства, услуги и титулы имеют свою ценность и могут использоваться вместо монет или товаров для торговли. Их стоимость зависит от заинтересованности покупателя. Персонажи могут также продавать или покупать другие товары. Подержанное снаряжение стоит половину обычной цены или даже меньше.

Доступность

Доступность описывает, насколько легко найти определенный предмет.
Обычные (О) предметы — то, от чего зависит повседневная жизнь и выживание. Эти предметы можно найти практически везде, где живут люди.
Необычные (Н) предметы требуют особых навыков для производства и, таким образом, доступны только в поселениях и организациях с населением от 1000 человек.

Редкие (Р) изготавливаются из дорогих материалов и требуют высокого мастерства и доступны в поселениях и организациях с населением от 5000 человек.
Экзотические предметы **(Э)**, как правило, имеют магическую природу, изготовлены из необычных материалов или требуют передовой и специализированной подготовки. Эти предметы можно найти в поселениях и организациях с населением от 10 000 человек.

Предел нагрузки

Ты можешь без проблем носить или перетаскивать количество предметов, равное значению Силы, держа их в руках или располагая на теле. Если ты превысишь лимит, но не более чем вдвое, ты становишься перегруженным. Когда ты перегружен, ты замедлен и совершаешь все броски Силы и Ловкости с 1 помехой.
• **Одежда и аксессуары**: Носимые предметы, такие как одежда, ожерелья, кольца, короны и тому подобное, считаются одним предметом. Сложная одежда, тяжелая одежда и костюмы, состоящие из комплекта вещей, считаются двумя предметами.
• **Монеты и драгоценные камни**: каждые десять резан и монет россыпью, а также каждые пять драгоценных камней россыпью считаются одним предметом.
• **Контейнеры**: контейнер и все, что он содержит, считается одним предметом. Например, можно запихать снаряжение в рюкзак. Пока оно лежит в рюкзаке, оно считается одним предметом.

Ты можешь поместить около 500 монет или 30-см куб предметов в мешок или рюкзак, 1000 монет или 60-см куб предметов в металлической коробке и 5000 монет или 1,2-м куб предметов в обычный сундук. Сундук или железный ящик довольно тяжелые и становятся еще тяжелее при наполнении. Такие контейнеры считаются тремя предметами, а не одним.

Поддержание образа жизни

В дополнение к уходу за оружием, броней и прочим снаряжением, персонажи также должны оплачивать бытовые траты — жилье, еду одежду и развлечения. Вместо подсчета каждого пфеннига, правила предлагают упростить все до выбора образа жизни. Начинающие персонажи определяют образ жизни случайно (подробнее см. Главу 1). Ты продолжаешь придерживаться этого образа жизни на протяжении первого приключения. Когда оно закончится, ты должен приобрести новый образ жизни. Достоинства и недостатки нового образа жизни длятся до конца следующего приключения, после чего ты должен заплатить, чтобы остаться на этом уровне, или оплатить другой образ жизни.

Ниже описаны наиболее типичные примеры. Они могут включать и другие достоинства и недостатки, на усмотрение мастера.

Поддержание образа жизни

Образ жизни	Цена
Нищий	—
Бедный	2 мп
Скромный	1 сш
Приличный	2 сш
Зажиточный	1 зк
Богатый	2 зк и больше

Нищий

Ты живешь на улице или под открытым небом. Ты пытаешься хотя бы поселиться под крышей, слоняясь без еды днями напролет. В начале приключения пройди проверку Силы с 1 помехой плюс 1 помеха за каждое последовательное приключение с таким образом жизни. При провале ты теряешь один предмет стоимостью 1 сш или больше, на твой выбор. Если тебе нечего терять, ты получаешь болезнь. В конце каждого дня пройди проверку Силы с 1 помехой. При успехе ты выздоравливаешь.

Бедный

Ты живешь в убогих условиях, возможно снимая крошечную комнату вскладчину, и экономишь на еде. В начале приключения пройди проверку Силы. При провале ты теряешь один предмет стоимостью 1 сш или больше. Если тебе нечего терять, ты получаешь болезнь, как описано выше.

Скромный

Ты едва сводишь концы с концами. Скорее всего, ты снимаешь комнату или живешь хибаре в бедном районе.

Приличный

Ты живешь довольно хорошо и зарабатываешь достаточно для удовлетворения потребностей. В начале приключения пройди проверку Интеллекта с 1 помехой. При успехе ты экономишь 1d6 мп.

Зажиточный

Ты имеешь достаточно средств на отличное жилье, отличную одежду, и статус, позволяющий обратиться к сильным мира сего. В начале приключения пройди проверку Интеллекта. При успехе ты экономишь 1d6 сш.

Богатый

Ты живешь в роскоши. Возможно, у тебя есть особняк или поместье, со слугами и всеми удобствами. В начале приключения пройди проверку Интеллекта. При успехе ты экономишь 2d6 сш.

Доспехи и одежда

Броня включает в себя любую одежду, предназначенную для защиты владельца от вреда и может быть изготовлена из кожи, кольчуги, перекрывающихся чешуй или тяжелых пластин. Ношение брони влияет на Защиту и возможности персонажа. Дополнительную информацию см. в разделе Одежда.
• **Тип**: Броня делится на одежду, легкую, среднюю или тяжелую броню. Ты совершаешь проверки Силы с 1 помехой при плавании в средней броне. Ты получаешь штраф -2 к Скорости, и совершаешь проверки Силы с 2 помехами при плавании в тяжелой броне.
• **Требования**: если ты носишь броню, не соответствуя её требованиям, перечисленным в таблице, ты совершаешь все броски Силы и Ловкости с 1 помехой. Кроме того, ты получаешь штраф -2 к Скорости. Эффект от несоблюдения требований брони складывается с другими эффектами ношения брони.
• **Защита**: замени свою Защиту указанным значением во время ношения одежды или брони.

Большие и маленькие существа

Перечисленные цены на броню предназначены для существ Размера ½ и 1. Чтобы определить цену брони для больших или меньших существ, умножь цену на размер существа. Например, кольчуга для существа Размера 2 будет стоить 2 зк.

Надевание и снятие брони

Ты можешь надеть или снять одежду, используя действие, но надевание и снятие брони потяжелее займет больше времени. Легкая броня потребует 1 минуту, средняя броня 5 минут и тяжелая броня 10 минут. С посторонней помощью ты можешь надеть и снять броню за половину времени.

Описания брони

Ниже описаны наиболее распространенные типы имеющихся в игре доспехов. Мастер может изменять эти описания по мере необходимости на основании того, где была найдена или приобретена броня.

Одежда
Одежда включает в себя все, от крестьянских лохмотьев до прекрасной одежды, подходящей для лорда или леди. Дополнительную информацию об одежде см. в разделе «**Одежда и аксессуары**».

Мягкая кожа
Обычная кожаная одежда. Мягкая кожа обеспечивает минимальную защиту, но ее может носить любой.

Дубленая кожа
Этот костюм состоит из нагрудника, наплечников, поножей, сапог и шлема. Каждый элемент проварен в масле и подогнан под фигуру пользователя. В некоторых доспехах есть заклепки или шипы.

Бригантина
Бригантина — это одежда, усиленная металлическими полосами между слоями кожи или металлическими заклепками. Она обычно состоит из халата с длинными рукавами и поножей.

Кольчуга
Кольчуга — это сеть, сплетенная из металлических петель или колец, надетая поверх поддоспешника. Броня включает в себя капюшон, рубаху с рукавами и чулки. Шлем прилагается.

Чешуя
Чешуя — доспех из перекрывающихся мелких металлических чешуек. Он защищает туловище, руки и нижнюю часть тела. В доспех также входит шлем.

Кольчато-пластинчатый доспех
Полный кольчужный доспех, усиленный металлическими пластинами, полосами или планками. Такие доспехи включают нагрудник, поножи, оплечье и другие элементы, носимые поверх кольчуги и поддоспешника. В доспех входит закрытый шлем.

Латы
Эта броня защищает тело большими металлическими пластинами, полосами или планками поверх кольчуги и поддоспешника. Доспех включает нагрудник, поножи, наручи и шлем.

Одежда и броня

Название	Защита	Цена	Дост.
Одежда (Без ограничений)			
Одежда	Ловкость	Разная	О
Кожа	Ловкость+1	2 сш	О
Легкая броня (Сила 11+)			
Дубленая кожа	Ловкость+2	5 сш	О
Бригантина	13	5 сш	О
Средняя броня (Сила 13+)			
Кольчуга	15	1 зк	Н
Чешуя	16	2 зк	Н
Тяжелая броня (Сила 15+)			
Кольчато-пластинчатый доспех	17	5 зк	Р
Латы	18	25 зк	Э

Оружие

В таблице «Оружие» показано оружие, доступное в игровом мире. Многие виды вооружения собраны вместе. Несмотря на различия в форме и конструкции, они имеют одинаковые показатели.

Тип

Оружие делится на типы. Тип определяет требования, которым ты должен соответствовать, чтобы эффективно использовать оружие. Если ты атакуешь оружием, не отвечая требованиям, ты совершаешь атаку с 1 помехой.

Нанесение урона

Когда ты получаешь успех при атаке оружием, атака попадает в цель, и ты бросаешь указанные кости, чтобы определить нанесенный урон.

Руки

Здесь указано, как ты держишь оружие. Если написано «любая», ты можешь держать оружие в ведущей руке или взять его во вторую. «Одна» — ты должен держать оружие в ведущей руке или в обеих руках. Наконец, «обе» означает, что ты должен держать оружие обеими руками.

Существа размером ¼ или меньше не могут держать двуручное оружие и должны держать одноручное оружие обеими руками.

Если ты держишь одноручное оружие подходящего размера двумя руками, ты получаешь бонус +1 к урону.

Свойства

У многих видов оружия есть специальные правила, которые описаны здесь.

- **Громоздкое**: когда ты атакуешь этим оружием, ты совершаешь атаку с 1 помехой.
- **Оборонительное + #:** ты добавляешь бонус к Защите, пока пользуешься этим оружием.
- **Точное**: ты можешь совершать атаки Силой или Ловкостью, на выбор, при использовании этого оружия.
- **Осечка**: когда ты атакуешь этим оружием, а результат атаки равен 0 или меньше, оружие осекается. Брось d6. При четном результате оружие просто осекается и может снова работать, как только ты потратишь 1 минуту, чтобы прочистить ствол и починить оружие, используя инструменты. При нечетном результате оружие взрывается, и ты получаешь 2d6 урона.
- **Дистанция (ближняя, средняя, дальняя):** здесь описана нормальная дальность для оружия. Подробнее

о дистанциях, используемых в игре, см. «**Дальность и дистанция**» в **главе 2**.

• **Досягаемость + #**: ты добавляешь указанное число к досягаемости, пока пользуешься этим оружием.

• **Перезарядка**: ты можешь атаковать оружием, только если оно заряжено. См. «**Перезарядка**» в **главе 2**.

• **Размер 1**: ты должен быть Размера 1 или больше, чтобы пользоваться этим оружием.

• **Боеприпас [тип]**: оружие использует при атаке боеприпасы указанного типа. У тебя должна быть единица боеприпасов для каждой атаки, которую ты совершаешь этим оружием.

• **Метательное**: ты можешь использовать стрелковую атаку этим оружием, бросив его.

Оружие для больших существ

Умножь цену оружия на Размер существа, чтобы определить, сколько придется отдать за оружие, предназначенное для существа Размером 2 или больше. Кроме того, оружие для более крупного существа (включая безоружные удары) наносит 1d6 дополнительного урон за каждый пункт Размера выше 1. Если оружие обычно имеет меньше 1d6 урона, сначала увеличь урон до 1d6 для Размера 2, а затем увеличивай урон на 1d6 за каждый пункт Размера существа свыше 2.

Боеприпасы

Чтобы атаковать стрелковым оружием — луками, арбалетами, пистолями — понадобятся боеприпасы.

Отслеживание боеприпасов

Важность отслеживания боеприпасов варьируется от группы к группе. Проконсультируйтесь с мастером, чтобы узнать, используются ли какие-либо из следующих дополнительных правил.

Подбор боеприпасов

При использовании боеприпасов, отличных от пуль, ты можешь собрать около половины всех использованных снарядов.

Боеприпасы

Боеприпас	Цена
Стрелы (5)	5 мп
Болты (5)	5 мп
Пули и порох (5)	1 сш
Стрелка (5)	5 мп
Камни (5)	5 мп

Особые материалы

Многие, к примеру, феи, не могут выносить прикосновений железа. Вместо этого они создают броню и оружие из других материалов, используя бронзу, кость или дерево. Цены на доспехи и оружие из других материалов те же, что и обычно.

• **Разрушение оружия**: Когда ты атакуешь оружием, которое обычно делается из металла, и оно изготовлено из материала, отличного от металла, оно может сломаться. Если результат броска равен 0 или меньше, оружие получает урон, равный своему Здоровью, и ломается.

• **Посеребренное оружие**: Оружие, покрытое серебром, полезно при борьбе с некоторыми чудовищами. Ты можешь посеребрить любое оружие, имеющее металл в составе, умножив цену на 3. Посеребренное оружие считается экзотическим.

Абстрактная система

Предполагается, что у тебя достаточно боеприпасов, чтобы использовать стрелковое оружие до пяти раз. После того, как ты атакуешь оружием, использующим боеприпасы, а результат атаки равен 0 или меньше, у тебя заканчиваются боеприпасы для этого оружия, и ты не можешь совершать стрелковые атаки до тех пор, пока не пополнишь запасы.

Импровизированное оружие

Урон импровизированным оружием

Руки	Урон
Непривычная	1
Ведущая	1d3
Обе	1d6

Ты также можешь атаковать с помощью подвернувшихся под руку предметов. Сковорода, дверь, сорванная с петель, или окаменевший полурослик, могут помочь, если другое оружие недоступно. Чтобы объект мог служить в качестве импровизированного оружия, он должен быть изготовлен из твердого материала — дерева, камня или металла. Когда ты атакуешь импровизированным оружием, ты совершаешь атаку с 1 помехой, а оружие наносит урон в зависимости от того, как ты его держишь.

Замена снаряжения

Предполагается, что ты содержишь снаряжение в порядке, штопаешь одежду, чистишь и смазываешь оружие, пополняешь припасы, в том числе и во время странствий, и восполняешь боезапас. Не имеет значения, насколько ревностно ты следишь за состоянием вещей, однажды они все равно приходят в негодность. Когда ты выбираешь путь эксперта или мастера, все старое снаряжение, не являющееся магическим, ветшает и должно быть заменено.

Оружие

Обычное оружие

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Топор	1d6 + 1	Одна	—	1 сш	О
Дубина	1d6	Одна	—	5 мп	О
Кинжал/нож	1d3	Любая	Точное, метательное, дистанция (близкая)	5 мп	О
Стрелка	1	Любая	Метательное, дистанция (близкая)	1 мп	О
Молот/топор	1d3	Любая	Метательное, дистанция (близкая)	1 сш	О
Дротик	1d3	Одна	Точное, метательное, дистанция (средняя)	1 сш	О
Серп/копье	1d6	Одна	Точное	1 сш	О
Посох	1d6 + 1	Обе	Точное	5 мп	О
Безоружный удар	1	Любая	Точное	—	—

Стрелковое оружие

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Духовая трубка	1d3	Одна	Дистанция (средняя), боеприпас (иглы)	1 сш	Н
Лук	1d6	Обе	Дистанция (дальняя), боеприпас (стрелы)	5 сш	О
Арбалет	2d6	Обе	Дистанция (дальняя), перезарядка, боеприпас (болты)	1 зк	О
Ручной арбалет	1d6	Любая	Дистанция (ближняя), перезарядка, боеприпас (болты)	2 зк	Р
Длинный лук (Сила 9+)	1d6 + 1	Обе	Размер 1, дистанция (дальняя), боеприпас (стрелы)	1 зк	Н
Пистоль	2d6	Любая	Осечка, дистанция (средняя), перезарядка, боеприпас (пули)	5 зк	Э
Аркебуза	3d6	Обе	Осечка, дистанция (дальняя), перезарядка, боеприпас (пули)	10 зк	Э
Праща	1d3	Любая	Дистанция (средняя), боеприпас (камни)	5 мп	О

Щиты (Сила 9+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Малый щит	1	Любая	Оборонительное +1	5 мп	О
Большой щит (Сила 11+)	1d3	Любая	Размер 1, оборонительное +2	1 сш	О

Армейское оружие (Сила 11+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Секира/цеп/ моргенштерн/ клевец/меч	1d6 + 2	Одна	—	5 сш	Н
Глефа/алебарда/ бердыш	1d6 + 2	Обе	Досягаемость + 1	1 зк	Н
Длинное копье	1d6 + 1	Обе	Одноручное, если верхом; досягаемость + 2	5 сш	Н
Булава	1d6	Любая	—	5 сш	О
Бастард/ боевой молот	2d6	Обе	Громоздкое	1 зк	Р
Пика	1d6	Обе	Размер 1, досягаемость + 2	5 сш	Н
Копье	1d6	Одна	Точное, дистанция (ближняя)	1 сш	О
Трезубец	1d6	Одна	Метательное, дистанция (ближняя)	5 сш	Н

Быстрое оружие (Сила 11+ или Ловкость 11+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Цепь, кортик, длинный нож, плеть, короткий меч	1d6	Любая	Точное	5 сш	Н
Шпага, сабля, ятаган	1d6 + 1	Одна	Точное	1 зк	Н
Кнут	1d3	Любая	Точное, досягаемость + 1	5 сш	Н

Тяжелое оружие (Сила 13+)

Название	Урон	Руки	Свойства	Цена	Дост.
Бастард/ боевой молот	2d6	Одна	Громоздкое	1 зк	Р
Секира, двуручник, палица	3d6	Обе	Громоздкое	2 зк	Р

Снаряжение приключенцев

Мудрые персонажи тратят некоторое время на обеспечение себя и подбор снаряжения, которое, по их мнению, будет служить их целям, отдыхая в гостинице или в другом относительно безопасном месте. Следующие несколько разделов описывают личное имущество, зелья, одежду и услуги, которые могут тебе понадобиться.

Личное имущество

Следующие предметы полезны для любого персонажа, пробивающего себе путь в опасном мире. Здесь описываются предметы со специальными правилами.

Лампа

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь лампу, наполненную маслом. Зажженная лампа освещает область радиусом до 10 метров, с центром в своем пространстве. Лампа, заправленная полной флягой масла, горит в течение 4 часов.

Масло

Ты можешь атаковать с помощью фляги с маслом, бросив ее в одно существо или предмет в пределах средней дистанции. Соверши атаки Ловкостью против Ловкости цели. При успехе, масло покрывает цель, и она остается обмасленной, пока не потратит 1 минуту на очистку. Если существо или объект, покрытый маслом, получает урон от огня или молнии, масло загорается и наносит 1d6 урона. Цель получает 1d6 урона в конце каждого раунда на протяжении 1d6 раундов. Существо может использовать действие для тушения пламени.

Набор приключенца

Этот набор включает в себя рюкзак, спальник, столовые приборы, трутницу, 3 факела, моток веревки (20 метров), крюк-кошку, пайки на неделю и бурдюк.

Свеча

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь свечу. Зажженная свеча освещает область радиусом до 1 метра, с центром в своем пространстве, и горит в течение 1 часа.

Спички

Ты можешь чиркнуть по твердой поверхности в качестве незначительного действия в свой ход. Спичка превращает темноту в тени в радиусе 1 метра, с центром в своем пространстве. Она горит в течение 1 раунда.

Факел

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь факел. Зажженный факел освещает сферу радиусом 5 метров, с центром в своем пространстве. Зажженный факел горит в течение 1 часа.

Фонарь

Ты можешь использовать действие, чтобы зажечь фонарь, наполненный маслом. Зажженный фонарь освещает 20-метровый конус. Фонарь, заправленный полной флягой масла, горит в течение 4 часов.

Личное имущество

Предмет	Цена
Бочка	2 мп
Бурдюк	1 мп
Веревка, моток (20 метров)	1 мп
Зеркало, малое серебряное	1 сш
Кандалы	5 мп
Карта	1 сш
Карты, колода	3 геллера
Кисет	1 мп
Колчан	5 геллеров
Коробка, металлическая	5 мп
Кости игральные	2 геллера
Котелок	1 мп
Крюк	1 мп
Лампа	1 сш
Масло, фляга	1 мп
Мешок	5 геллеров
Молоток и 10 скальных крюков	1 мп
Набор приключенца	1 сш
Огниво	1 мп
Одеяло	1 мп
Пайки (1 неделя)	1 мп
Палатка, 2-мест.	5 мп
Рюкзак	1 мп
Свеча	1 геллер
Сигары, коробка	1 мп+
Спальник	2 мп
Спички	1 мп
Столовые приборы	5 геллеров
Сундук, деревянный	4 мп
Трубка	2 мп
Трубочный табак	1 мп+
Факел	5 геллеров
Фляга	1 мп
Фонарь	5 сш
Футляр, свиток	2 мп
Шест, 3 метра	1 мп
Штырь, большой, железный	1 мп

Наряды и аксессуары

Предметы в этом разделе считаются обычного качества и из обычного материала. Обычная одежда включает традиционные для местности вещи. Ты можешь описать свою одежды на свой вкус.

Одежда

Набор одежды включает рубаху, штаны или юбку, белье, шерстяные носки, кожаные ботинки и пояс или кушак. Покрой и стиль зависят от региона. Материалы и качество различаются в зависимости от цены и назначения. В цену могут входить соответствующие аксессуары. Правила ношения одежды описаны в разделе Броня и одежда.

Инструменты

Персонажи нуждаются в инструментах, чтобы использовать некоторые профессии и таланты, а также сотворять заклинания из определенных традиций. Ниже приведены описания инструментов, содержащие специальные примечания или правила.

Одежда и аксессуары

Предмет	Цена	Доступность
Гарнитур, замысловатый	5 сш+	Редкое
Гарнитур, простой	5 мп	Необычное
Жилет	3 мп	Обычное
Костюм, на заказ	4 сш	Необычное
Костюм, поношенный	1 сш	Необычное
Куртка, зимняя	1 сш	Обычное
Куртка, легкая	5 мп	Обычное
Обувь, кожаная	2 мп	Обычное
Обувь, превосходная	2 сш	Редкое
Одежда (обычная)	5 мп	Обычное
Одежда (теплая)	8 мп	Необычное
Одежда (сценическая)	7 мп	Необычное
Одежда (придворная)	5 сш	Редкое
Одежда (дворянская)	5 зк	Экзотическое
Одежда (королевская)	25 зк	Экзотическое
Очки	5 сш	Редкое
Пальто	1 сш	Необычное
Перчатки, превосходные	1 сш	Редкое
Перчатки, рабочие	1 мп	Обычное
Платье, модное	5 сш+	Редкое
Платье, обычное	5 мп	Обычное
Плащ	5 мп	Обычное
Пояс	1 мп	Обычное
Рабочий комбинезон	3 мп	Обычное
Ризы	1 сш	Необычное
Рубаха	1 мп	Обычное
Рубаха, превосходная	1 сш+	Редкое
Сумочка	1 сш	Необычное
Украшения	1 сш+	Редкое/Экзотическое
Форма	5 мп	Необычное
Цилиндр	8 мп	Необычное
Чулки, шелковые	8 мп	Необычное
Шляпа	5 геллеров	Обычное
Шляпа, превосходная	1 сш	Редкое
Шляпка, дамская	1 сш	Необычное
Штаны, обычные	2 мп	Обычное
Штаны, превосходные	2 сш+	Редкое

Инструменты

Наименование	Цена	Доступность
Волшебный инструмент	1 сш	Необычное
Инструменты палача	2 сш	Необычное
Инструменты штурмана	2 сш	Экзотическое
Кастеты, пара	1 сш	Обычное
Книга, печатная/рукописная	1 зк	Экзотическое
Ломик	2 мп	Обычное
Лупа	1 сш	Экзотическое
Музыкальный инструмент	1 сш+	Редкое
Набор алхимика	5 сш	Экзотическое
Набор инструментов	1 сш	Обычное
Набор маскировочный (6 применений)	5 сш	Редкое
Набор целителя (6 применений)	5 сш	Необычное
Отмычки	1 сш	Редкое
Песочные часы	1 сш	Редкое
Письменный прибор	1 сш	Редкое
Подзорная труба	100 зк	Экзотическое
Праздничный венок	1 мп	Обычное
Святая вода	3 сш	Редкое
Святой символ	5 мп	Обычное
Сеть	5 мп	Обычное
Таль с блоком	1 сш	Необычное
Удавка	1 геллер	Обычное
Хрустальный шар	1 зк	Экзотическое
Яд	5 сш	Редкое

Волшебный инструмент

Волшебный инструмент нужен для сотворения заклинаний. Это может быть атам — мистический нож, котел, кристалл, фетиш, изрезанный рунами череп, медальон с пентаклем или жезл. Волшебные инструменты также включают в себя гадательные — карты, кости, жребии и так далее.

Инструменты палача

Ты можешь использовать действие, чтобы использовать инструменты на одном существе в пределах досягаемости. Ты должен сосредотачиваться в течение 10 минут, на протяжении которых причинять цели боль этими инструментами. Цель должна быть доступна на протяжении всего времени — обычно для этого привязывают. По истечении 10 минут, соверши атаку Волей против Воли цели. Ты выбираешь, наносить ли цели урон во время пытки. Цель получает 1d6 урона, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. При успехе можешь задать один вопрос. Цель обязана отвечать правду или сочинить что-нибудь, если не знает ответа.

Инструменты штурмана

Включают секстант, астролябию, компас, таблицы и прочее.

Кастеты

Медные кастеты, продаются парой. Когда ты их используешь, безоружный удар наносит 1 урона дополнительно. Серебряные кастеты считаются оружием.

Ломик

Ломик дает 1 преимущество к проверкам Силы при открывании дверей, сундуков и других открывающихся объектов.

Лупа

Лупа дает 1 преимущество к проверкам Восприятия при поиске скрытых объектов, следов и улик.

Музыкальный инструмент

Этот предмет включает в себя множество ударных, духовых и струнных инструментов. Мастер устанавливает цену, основываясь на особенностях нужного инструмента. Более экзотические инструменты стоят 1 зк или больше.

Набор алхимика

Набор используется для варки зелий, ядов и создания других особых предметов.

Набор инструментов

Набор инструментов, используемых для работы по профессии.

Набор маскировочный

Используется, чтобы замаскировать себя или согласное существо в пределах досягаемости. Ты можешь использовать действие и потратить использование набора, чтобы начать маскировать цель. Работа займет 1 минуту.

Маскировка может изменить рост на несколько сантиметров; прибавить до четверти обычного веса; сменить цвет волос и кожи; добавить или спрятать особые приметы; и позволить цели прикинуться противоположным полом или частью иного наследия. Однако она недостаточно хороша, чтобы выдать себя за кого-то конкретно.

Созданная маскировка действует, пока не будет снята или не подвергнется разрушающему воздействию — воды, огня, сильного ветра. Существа, начавшие что-то подозревать, могут определить обман, использовав действие для проверки Восприятия и получив успех.

Набор целителя

Ты можешь использовать набор целителя, чтобы позаботиться о травмах одного существа в пределах досягаемости. Потрать использование набора и пройди проверку Интеллекта. Если цель при смерти, ты проходишь проверку с 1 помехой. При успехе существо исцеляет 1 урона.

Отмычки

Ты можешь использовать действие, чтобы применить отмычки для взлома замка в пределах досягаемости. Как правило, требуется 1 минута непрерывной работы, в течение которой ты должен сосредотачиваться. Когда ты закончишь работу, пройди проверку Интеллекта с 1 или более помехами, в зависимости от качества замка. При успехе замок открывается.

Песочные часы

Два стеклянных пузыря, соединенных тонкой перемычкой, позволяющей песку пересыпаться из верхнего в нижний. Процесс занимает около часа.

Подзорная труба

Увеличивает наблюдаемые отдаленные объекты в 5 раз.

Святая вода

Ты можешь атаковать святой водой, окатив ей существо или объект в пределах досягаемости. Соверши атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе, ты обливаешь цель, которая получает 1 урона за пункт Скверны. Демоны, дьяволы, феи, духи и нежить получают 1d6 урона плюс 1 урона за пункт Скверны.

Сеть

Ты можешь атаковать сетью, метнув ее в одно существо Размера 2 или меньше, или в объект в пределах ближней дистанции. Соверши атаку Силой против Ловкости цели. При успехе сеть попадает и цель замедляется. Замедлившись таким образом, цель совершает атаки и проверки Ловкости с 1 помехой. Существо, замедленное сетью, может либо использовать действие, чтобы прорезать сеть, что ее уничтожит, либо попытаться выпутаться, получив успех при проверке Ловкости. Другое существо может использовать действие, чтобы убрать сеть, что также удалит немощь.

Удавка

Ты можешь использовать удавку, взяв в захват существо Размером не превышающее тебя более, чем на 1. Ты должен держать удавку обеими руками. При успешной атаке, цель получает 1d6 урона от шнура, пережимающего горло, и попадает в захват. Если цель пытается освободиться, она совершает атаки с 1 помехой.

Хрустальный шар

Шар 7 см в диаметре, из стекла или хрусталя. Важен для некоторых заклинаний Предвидения.

Яд

Ты можешь использовать действие, чтобы нанести яд на лезвие или острие оружия; обмазать до трех стрел, болтов или дротиков; или добавить его в пищу и напитки.

Яд остается на оружии на 1 час или до нанесения урона. Существо, получившее этот урон, должно пройти проверку Силы. При провале, существо отравлено на 1 минуту. Если оно уже отравлено, то получает 1d6 урона дополнительно.

Существо, принявшее яд внутрь, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале, существо получает 1d6 урона и отравление на 1 минуту. Если оно уже отравлено принятым внутрь ядом, то получает 3d6 урона дополнительно.

Существо, отравленное любым из этих способов, должно проходить проверку Силы в конце каждого раунда. При провале, существо получает 1d6 урона. Три успеха удаляют отравление.

Еда и проживание

Гостиницы, постоялые дворы и многие таверны предлагают странникам ночлег.

Еда и проживание

Наименование	Цена	Доступность
Вино, обычное	4 геллера	Обычное
Вино, превосходное	2d6 сш	Редкое
Вино, хорошее	2d6 мп	Необычное
Корм	4 геллера	Обычное
Мед, пинта	4 геллера	Обычное
Обед, легкий	3 геллера	Обычное
Обед, обычный	5 геллеров	Обычное
Обед, превосходный	5 мп	Редкое
Опий	5 мп	Необычное
Пиво, пинта	1 геллер	Обычное
Проживание	1 мп+/ночь	Обычное
Самогон	2 мп	Обычное
Спиртное, обычное	5 мп	Обычное
Спиртное, превосходное	1 сш	Необычное
Эль, пинта	2 геллера	Обычное

Животные и снаряжение для них

Ты можешь приобрести животное для транспортировки, сражения или забавы. Мелкие животные и питомцы обойдутся всего в несколько геллеров.

Животные и снаряжение для них

Наименование	Цена	Доступность
Боевой конь	10 зк	Редкое
Лошадь, мул, пони	2 сш	Обычное
Попона	1 мп	Необычное
Седельная сумка	2 мп	Необычное
Седло	5 мп	Необычное
Собака (мелкое животное)	5 мп	Обычное
Сокол (крошечное животное, летун)	1 сш	Экзотическое
Узда и удила	1 мп	Обычное
Упряжь	1 мп	Обычное

Помощники

Ты можешь нанять помощников, работающих в твоих интересах и, иногда, сопровождающих тебя в приключениях. Характеристики таких персонажей даны мастеру в **главе 10**.

Обыватели

Слуги, факелоносцы, рабочие и конюхи выполняют только то, для чего их наняли.

Профессионалы

Алхимики, кузнецы, ювелиры и ученые выполняют только то, чему учились и для чего их наняли.

Наемники

Наемники — профессиональные солдаты, сражающиеся за деньги. Они могут уйти со службы, если с ними скверно обращаться, подвергать ненужному риску и позволять прочие злоупотребления.

Помощники

Наименование	Плата за неделю
Обыватель	5 мп
Профессионал	1 сш
Наемник	5 сш

Зелья

Зелья — волшебные жидкости, которые варят аптекари и алхимики.

Использование зелий

Ты можешь использовать действие, чтобы выпить зелье или споить его согласному, беззащитному или бессознательному существу в пределах досягаемости. Зелье начинает действовать в конце раунда, в котором оно употреблено.

Инъекции зелий

Ты можешь купить зелья, залитые в шприцы, увеличив цену на 1 сш. Ты можешь использовать действие или спровоцированное действие в свой ход, чтобы ввести зелье в согласное, беззащитное или бессознательное существо в пределах досягаемости. Зелье действует немедленно.

Описания зелий

Далее следуют описания эффектов зелий.

Зелье Бдительности
Молочно-белая жидкость с пряным ароматом. Когда зелье вступает в силу, существо проходит проверки Восприятия с 1 преимуществом в течение 2d6 часов. Пока зелье не выветрится, существо не может отдыхать.

Зелье Мимолетной Юности
Жидкость пурпурного цвета со сладким ароматом и цветочным вкусом. Когда зелье вступает в силу, существо исцеляет урон равный своему Исцелению и выглядит находящимся во цвете лет на 2d6 дней.

Зелье Невидимости
Прозрачная безвкусная жидкость без запаха. Когда зелье вступает в силу, существо становится невидимым. Зелье выветривается через 1d6 часов или как только существо атакует.

Панацея
Розовая жидкость со сладким запахом. Когда зелье вступает в силу, существо удаляет все болезни и отравления, воздействующие на него, исцеляет урон, равный удвоенному Исцелению.

Зелье Прозрения
Густая, смолистая черная жидкость с гнусным вкусом и отталкивающим запахом. Когда зелье вступает в силу, существо может видеть в тенях и темноте, как на свету, вплоть до своей обычной дальности зрения. Зелье выветривается через 3d6 минут.

Противоядие
Ярко-зеленая жидкость с гнусным запахом. Когда зелье вступает в силу, существо удаляет одно отравление и, на 1 час, проходит проверки на сопротивление ядам с 1 преимуществом.

Зелье Роста
Густая зеленая жидкость с запахом дрожжей и горьким вкусом. Когда зелье вступает в силу, существо, вместе со всем, что держит и несет на себе, увеличивается до Размера 2 или на 1 пункт, если оно уже размера 2 или больше. Оно получает бонус к Здоровью, равный 2d6, а его атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно. Все, уроненное во время действия зелья, моментально возвращается к нормальному размеру. Зелье выветривается через 1d6 минут.

Зелье Сопротивления Огню
Ярко-красная жидкость с резким запахом. Когда зелье вступает в силу, существо получает половину урона от эффектов огня и жара на 1 час.

Целебное Зелье
Прозрачная жидкость со слабым запахом спирта. Когда зелье вступает в силу, существо исцеляет урон, равный его Исцелению.

Зелья

Зелье	Цена	Доступность
Бдительность	5 сш	Редкое
Мимолетная Юность	1 зк	Экзотическое
Невидимость	1 сш	Экзотическое
Панацея	10 сш	Экзотическое
Прозрение	5 сш	Экзотическое
Противоядие	5 сш	Редкое
Рост	5 сш	Экзотическое
Сопротивление Огню	5 сш	Редкое
Целебное	2 сш	Необычное

Формулы

Формула — это заклинание, записанное на свитке, нацарапанное на восковой табличке или нарисованное на куске керамики.

Создание формул

Ты можешь создать уже изученного формулу заклинания или скопировать формулу, которая у тебя есть. В любом случае у тебя должен быть письменный прибор, специальные чернила, стоимость которых составляет по меньшей мере половину цены формулы, и поверхность для записи. Для создания формулы требуется 1 час.

Использование формул

Ты сотворяешь заклинание, читая его вслух и расходуя его применение. Ты можешь прочитать заклинание, независимо от языка, на котором оно написано, поскольку магия делает текст понятным. Если твоя Мощь больше ранга заклинания, ты тратишь применение заклинания и пускаете в ход его эффекты. Если твоя Мощь равна или меньше ранга заклинания, пройди проверку Интеллекта. За каждый пункт разница между рангом заклинания и Мощью, на проверку накладывается 1 помеха. Таким образом, если твоя Мощь равна 1, и ты пытаешься сотворить заклинание 4 ранга, ты получишь 3 помехи к проверке. При успехе ты сотворяешь заклинание, как указано выше. При провале заклинание не срабатывает, а формула разрушается.

Формулы

Ранг заклинания	Цена	Доступность
Ранг 0	1 сш	Необычное
Ранг 1	5 сш	Необычное
Ранг 2	1 зк	Редкое
Ранг 3	5 зк	Редкое
Ранг 4	10 зк	Экзотичное
Ранг 5	50 зк	Экзотичное
Ранг 6	100 зк	Экзотичное
Ранг 7	250 зк	На усмотрение мастера
Ранг 8	500 зк	На усмотрение мастера
Ранг 9	1,000 зк	На усмотрение мастера
Ранг 10	5,000 зк	На усмотрение мастера

Глава VII: Магия

Магия делает невозможное возможным. Это хаос, сопротивляющийся установлению порядка, потенциал, присутствующий во всем. Магия наполняет мир, невидимая, неощутимая, ожидая лишь приказа от имеющих силу приказывать. В этой главе описаны наиболее распространенные проявления магии в мире.

В своей истинной форме магия дика и непредсказуема. Только когда ей управляет существо с магическим талантом, она согласуется с намерениями владельца и дает желаемый результат в виде заклинания.

Любое существо может использовать магию, измеряемую в игре Мощью. Источник магических способностей варьируется от чародея к чародею: древняя реликвия, врожденный талант, академическая подготовка, вера в далекого бога или любая другая из множества возможностей.

Боги и чудовища

Если боги и существуют, то они в лучшем случае безразличны. Тем не менее, люди, которые клянутся служить богу или богам, могут черпать силу из веры. Когда они произносят заклинания, они опираются на свою веру, чтобы подчинить магию и произвести желаемый эффект.

Другие сверхъестественные существа привлекают преданных слуг так же, как и божества. У Королевы-Феи Альфхейма, ужасной Темной Госпожи, Великого Дракона и, конечно же, Повелителя Демонов есть последователи, которые преклоняются перед ними — и благодаря своему рвению повелевают магией от имени их безмерной мощи.

Волшебное наследие

Некоторые просто открывают в себе возможность управлять магией. Эта способность часто скрывается до тех пор, пока не проявится во время сильных душевных страданий, таких как боль, потеря или ужас.

Предметы Силы

Определенные предметы могут дать магическую силу тем, кто ими владеет. Среди прочего, предметом силы может быть древняя книга, посох или жезл, хрустальный шар, детская игрушка, меч, вытащенный из камня, или статуэтка, вырытая из могилы. Избранные ими владельцы получают силу и знания, необходимые для сотворения заклинаний или для дополнения существующих магических даров. Иногда предмет силы — это реликвия. В других случаях это просто источник Мощи персонажа.

Обучение

Многие чародеи развивают свои умения в процессе обучения и тренировок. В лучшие времена Империи в каждом крупном городе была своя магическая академия. Первейшей из них была Башня Таинств, до сих пор парящая в небе над Кайкресом, старой имперской столицей. В сельской местности волшебники, ведьмы и прочие берут учеников, чтобы передать то, чему они научились, новому поколению.

Магические традиции

Все заклинания принадлежат традициям. Каждая традиция описывает категорию магических эффектов, имеющих общие характеристики. Традиция Огня, например, включает заклинания, которые создают, управляют или иным образом взаимодействуют с огнем и теплом. Заклинания традиции Жизни исцеляют раненых и больных.

Связанные атрибуты

Традиции, описанные в этой книге, связаны либо с Интеллектом, либо с Волей. Ты используешь атрибут, связанный с традицией, когда совершаешь проверку или атаку как часть сотворения заклинания традиции. В таблице «Традиции и атрибуты» перечислены традиции, описанные в этой книге, и связанные с ними атрибуты.

Открытие традиции

Чтобы иметь возможность творить заклинания, связанные с традицией, традицию нужно открыть. Ты можешь узнать о ней из пыльного фолианта в затерянной библиотеке, пройти обучение у мастера-волшебника или узнать у одного из мимолетных гениев.

Если путь позволяет тебе открывать магические традиции, то в описании будет указано, когда это возможно. Открытие означает, что ты изучаешь основные положения, необходимые для произнесения заклинаний традиции, представленные одним из заклинаний ранга 0.

Темномагические традиции

Некоторые традиции раскрывают страшные секреты, известные как темная магия. Ты получаешь 1 Скверны всякий раз, когда открываешь темномагическую традицию. Также каждый раз, когда ты изучаешь темное заклинание, брось d6. Если результат меньше общего количества изученных заклинаний темной магии, ты получаешь 1 Скверны.

Однако каждое выученное заклинание темной магии дает 1 преимущество при совершении проверки на получение Безумия.

Заклинания

Заклинание — это кодифицированный магический эффект с предсказуемым — или в большинстве случаев предсказуемым — результатом при каждом использовании. Любой, кто открыл традицию, к которой принадлежит заклинание, или кто читает заклинание с формулы (см. **Главу 6**), может сотворить заклинание.

Традиции и атрибуты

Интеллект	Воля
Боевая	Буря
Воплощение	Вода
Время	Воздух
Запретная*	Жизнь
Защита	Земля
Иллюзия	Метаморфизм
Некромантия*	Небесная
Очарование	Огонь
Предвидение	Первобытная
Проклятья*	Песнь
Руны	Преображение
Тайная	Природа
Телепортация	Разрушение
Тень	Теургия
Техномагия	Хаос

*Темная магия. Подробнее см. Темномагические традиции.

Изучение заклинаний

Если твой путь позволяет использовать магию, текст правил сообщит, когда можно выучить новое заклинание. Когда путь это предписывает, выбери одно заклинание из уже открытой традиции, чей ранг равен или ниже значения Мощи.

Замена заклинаний

Всякий раз, когда ты изучаешь новое заклинание, ты можешь заменить одно ранее изученное заклинание на другое — того же или более низкого ранга. Такие поправки отражают изменчивую природу магии и развитие способностей персонажа.

Сотворение заклинания

Сотворение изученных заклинаний проходит в указанной последовательности.

- **Произнесение слов**: если иное не указано в описании традиции, ты должен произнести мистическое слово или фразу, чтобы сотворить заклинание. Если ты не можешь их произнести, ты не можешь и сотворить заклинание.
- **Использование инструмента**: чтобы сотворить заклинание, у тебя должен быть волшебный инструмент. Инструмент может быть жезлом, амулетом, священным символом, жертвенным ножом, фолиантом или чем-нибудь еще, важным для тебя. Чтобы настроить предмет, ты должен концентрироваться в течение 1 часа, во время чего поддерживать с ним контакт. По истечении этого времени инструмент будет настроен на тебя, пока ты не настроишься на другой предмет.
- **Использование действия**: для сотворения заклинания нужно использовать действие. Некоторые заклинания можно сотворить с помощью спровоцированного действия, в то время как другие требуют концентрации на определенный период времени.

• **Расходование применения**: количество применений каждого выученного заклинания ограничено показателем Мощи. Количество применений для каждого ранга указано в таблице применений. Например, если у тебя Мощь 2 и ты знаешь два заклинания 0 ранга, одно заклинание 1 ранга и одно заклинание 2 ранга, у тебя будут три применения каждого заклинания 0 ранга, два заклинания 1 ранга и одно заклинание ранга 2.

Для сотворения заклинания нужно хотя бы одно неизрасходованное применение. При успешном сотворении применение расходуется.

Применения

	Ранг									
Мощь	**0**	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**
0	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
1	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2	3	2	1	-	-	-	-	-	-	-	-
3	4	2	1	1	-	-	-	-	-	-	-
4	5	3	2	1	1	-	-	-	-	-	-
5	6	3	2	2	1	1	-	-	-	-	-
6	7	3	2	2	2	1	1	-	-	-	-
7	8	3	2	2	2	1	1	1	-	-	-
8	9	3	3	2	2	2	1	1	1	-	-
9	10	3	3	3	2	2	1	1	1	1	-
10	11	3	3	3	3	2	1	1	1	1	1

Восстановление потраченных применений

Ты восстанавливаешь все израсходованные заклинания, когда завершаешь отдых и проводишь не менее 1 минуты в медитации, учебе или выполнении церемонии или ритуала.

Описание заклинания

Все записи о заклинаниях используют следующий формат или какой-нибудь его вариант.

НАЗВАНИЕ **ТРАДИЦИЯ, ТИП, #**

Требования: Любые требования для сотворения заклинания
Цель/Зона: [число и тип] целей или [форма и размер] зоны в пределах [дистанции]
Длительность: # раундов/минут/часов/дней/прочее/постоянно

Описание действия (атака/проверка)
Спровоцированное/Размен/Постоянство
Атака 20+: Дополнительный эффект

Заголовок

Заголовок любого заклинания включает его название, традицию, к которой оно принадлежит, тип заклинания и его ранг (число от 0 до 10).

Заклинания бывают двух типов: **боевые** и **бытовые**. Боевые заклинания производят вредоносные эффекты и сотворение таких заклинаний считается совершением атаки. Бытовые заклинания производят различные полезные эффекты.

Требования

Если для сотворения заклинания необходимы особые материалы, условия или действия, то это будет указано в данной строке.

Цель

Заклинание может быть нацелено на существа, объекты или что-нибудь еще (например, точку в пространстве). В этой строке указывается цель или цели заклинания.

Если заклинание нацелено на тебя и только на тебя, то в записи эта строка будет отсутствовать.

Осведомленность

Ты должен знать о наличии существа или объекта, чтобы нацелить на него заклинание; цель не должна быть скрыта от тебя. Некоторые заклинания требуют, чтобы ты мог видеть цель.

Нацеливание на себя

Даже если заклинание указывает цель, ты можешь выбрать себя при условии, что соответствуешь всем требованиям.

Несогласная цель

Несмотря на то, что бытовые заклинания обычно полезны, выбранная цель может не желать подвергнуться их действию. Если ты пытаетесь наложить бытовое заклинание на несогласную цель, ты должны совершить атаку, используя атрибут, связанный с традицией, против Ловкости цели. При успехе заклинание накладывается на цель.

Видимость

Если боевое заклинание предписывает выбрать цель, которую можно видеть, и намеченная цель находится в области с затрудненной видимостью, ты совершаешь атаку с 1 или более помех в зависимости от степени затруднения (см. **Видимость** в **Главе 2**).

Укрытие

Когда ты сотворяешь боевое заклинание против Защиты или Ловкости существа, находящегося в укрытии, атака совершается с 1 или несколькими помехами в зависимости от степени укрытия (см. **Атака дальнобойным оружием** в **Главе 2**). Путь до цели должен быть свободен, если в описании заклинания не указано иное.

Если заклинание позволяет сопротивляться эффекту проверкой Ловкости, цель может получить пользу от неполного укрытия. Половинное укрытие дает 1 преимущество к проверке, а укрытие в три четверти дает 2 преимущества. На полностью скрытую цель заклинание не действует, если только эффект не проникает за укрытие и не достигает цели. Непрочные материалы, такие как ткань, стекло и бумага, могут не обеспечивать укрытия, на усмотрение мастера.

Нацеливание на объекты

Если в тексте заклинания не указано иное, заклинание, определяющее целевой объект, может воздействовать только на объект, который ты держишь в руках или несешь на себе, или объект, который не держит и не несет другое существо.

Область

Некоторые заклинания не имеют конкретной цели, но влияют на пространство, определяемое областью. Область может быть линией, конусом, кубом, цилиндром, сферой или особым участком, указанным в записи заклинания.

Исходная точка

Все площадные эффекты имеют исходную точку, которую ты выбираешь в пределах дальности, указанной заклинанием. В этой точке располагается центр области или она берет начало оттуда. Если ты используешь карту с сеткой для визуальной привязки, исходная точка всегда находится на пересечении линий.

Размер и форма

Запись описывает размер и форму области заклинания. Область всегда подгоняется под пространство, в котором сотворено заклинание. Например, если заклинание создает куб ядовитого газа со стороной 8 метров, а сотворено оно в меньшем пространстве, эффект заклинания заполняет доступное пространство и не распространяется дальше.

Ты всегда можешь уменьшить размер области заклинания. Например, если заклинание воздействует на куб стороной в 4 метра, вы можешь сотворить куб стороной в 2 метра.

Области, описанные правилами, должны быть открытыми, то есть не полностью занятыми другими существами или объектами.

Конусы расширяются от своих исходных точек. На каждый 1 метр длины конуса он прибавляет 1 метр высоты и ширины. Таким образом, конус длиной 3 метра будет иметь ширину и высоту 1 метр на первом метре длины, 2 метра в ширину и высоту на втором и 3 метра в ширину и высоту при максимальной длине.

Линии распространяются от исходных точек, сохраняя постоянную ширину. Линии также могут иметь высоту, создавая эффект стены. Некоторые линии имеют *изменяемую* форму, что позволяет изгибать их под углом в 90 градусов. На каждый 1 метр длины линии можно изменить ее направление один раз.

Цилиндры и *сферы* распространяются от исходных точек, расположенных в центре, во всех направлениях. *Кубы* распространяются от исходных точек в выбранном направлении; точка может располагаться на углу или грани куба.

Укрытие и видимость

Существа и объекты в областях, затронутых заклинаниями, не получают выгоды от затрудненной видимости.

Существо или объект в области заклинания может получить выгоду от укрытия при совершении проверок Ловкости, противостоящих эффекту заклинания, если укрытие находится между ним и исходной точкой заклинания. Половинное укрытие дает 1 преимущество к проверке, а укрытие в три четверти дает 2 преимущества. На полностью скрытую цель заклинание не действует, если только эффект не распространяется за укрытие и не достигает цели. На усмотрение мастера, хрупкое укрытие может не обеспечивать защиты.

Распространение

Если в описании заклинания сказано, что оно распространяется по области, его эффекты обтекают препятствия до достижения пределов области. Существа в области таких заклинаний не получают пользы от укрытий.

Дальность

Строка цели или области также определяет дальность действия заклинания, то есть максимальное расстояние от тебя, на котором заклинание может подействовать. См. раздел «**Дальность и дистанция**» в **главе 2** для получения подробной информации о дальности.

Длительность

Эта строка сообщает, как долго длится эффект заклинания. Если заклинание действует мгновенно, то строка отсутствует.

Некоторые боевые заклинания действуют мгновенно, но производят постоянные эффекты. У них нет строки Длительность.

- **Конец раунда**: эффект продолжается до конца раунда, в котором было сотворено заклинание.
- **1 раунд**: эффект продолжается до конца раунда, следующего за раундом, в котором было сотворено заклинание.
- **Сосредоточение**: заклинание обычно длится 1 раунд, но ты можешь использовать действие сосредоточения, чтобы увеличить длительность, как описано в **главе 2**.

Продолжительность

Вызванные или созданные существа или предметы, а также иллюзии существуют все время действия заклинания, если не уничтожены до этого, и могут свободно покинуть область, в которой они появились, если они не неподвижны.

Произвольное прекращение действия

Ты можешь использованием действия прекратить работу заклинания до истечения его длительности.

Эффект

Эта запись описывает, что происходит, когда ты сотворяешь заклинание. По сути, это список инструкций.

Атака

Многие боевые заклинания предписывают совершить атаку с использованием указанного атрибута против Защиты или атрибута цели. Если это так, заклинание сообщает, что происходит в случае успеха. Обычно при неудаче ничего не происходит — магическая энергия не может поразить цель или повлиять на нее. Атаки против Защиты и Ловкости подвергаются влиянию видимости и укрытий.

Урон

Если атака прошла успешно, цель получает урон, как описано в эффекте заклинания. На цель также могут подействовать другие эффекты.

Существо получает урон от эффекта конкретного сотворения заклинания только один раз за раунд. Например, существо, которое пересекает *Стену Огня* туда и обратно в одном и том же раунде, получает урон от пребывания в области заклинания только один раз в этом раунде.

Атака 20+

Некоторые заклинания производят дополнительный эффект, если итоговый результат атаки 20 или больше и превышает значение атрибута или характеристики на 5 или больше.

Прочие эффекты

Если заклинание имеет какой-либо дополнительный эффект, влияющий на цель, это описано здесь. В описании эффекта также указано, как долго он длится, если он не является мгновенным.

Некоторые эффекты требуют проверок, чтобы противостоять действию заклинания. Если да, то в описании эффекта указано, какой атрибут используется для проверки.

Перемещение цели

Некоторые заклинания перемещают цель как часть своего эффекта. Если в эффекте не указано иное, это движение по земле или полу; в нем не используются специальные режимы движения.

Совмещение эффектов заклинаний

Цель или область могут быть подвержены любому количеству различных заклинаний, но конкретное заклинание воздействует на нее только один раз, даже если заклинание сотворяется несколько раз, и только в результате последнего сотворения этого заклинания. Например, успешное сотворение заклинания *Принуждения* на цель, уже находящуюся под действием другого заклинания *Принуждения*, заменит эффект старого заклинания. Точно так же, если существо находится в перекрывающихся областях двух заклинаний *Кислотного Дождя*, оно страдает только от эффектов последнего сотворенного заклинания.

Спровоцированное

Некоторые заклинания можно сотворить с помощью спровоцированного действия вместо обычного действия. В таких случаях в записи заклинания указывается условие для его сотворения и любые изменения эффектов, применяемые к нему.

Размен

Некоторые заклинания позволяют потратить их применение, чтобы сотворить другое заклинание, даже если у другого заклинания не осталось применений или если ты не знаете это заклинание. Для подобного размена заклинания требуется действие, как и при обычном сотворении заклинания.

Постоянство

Эффекты некоторых заклинаний можно сделать постоянными, выполнив определенные действия.

Бой

Заклинания традиции Боя дают и усиливают боевые возможности. С помощью этих заклинаний, маг становится равен величайшим воинам. Он движется с невиданной скоростью и ловкостью, бьет с необычайной точностью, а его враги в страхе бегут.

Традиция считается молодой, её разработка приписывается оркам, проявившим склонность к магии во время своей бесконечной службы императору. И хоть сейчас они и сбросили ярмо рабства, орки продолжают изучать Боевую магию, сплетая её мощь со своими изрядными умениями. Некоторые ученые полагают, что традиция гораздо древнее и происходит от фей, сопротивлявшихся вторжению людей на свои земли. Но каким бы ни было происхождение, Боевая магия находит ценителей среди почти каждого народа.

Открытие традиции происходит обычно в результате боевой подготовки. Когда отвага проверяется на прочность, а кровь кипит от жара битвы, оружие иногда обретает мистическую мощь.

Боевое безумие

Если ты знаешь хоть одно заклинание Боевой магии, у тебя есть шанс впасть в боевое безумие. Когда ты сходишь с ума, ты впадаешь в него, а не обращаешься к таблице помешательства.

Пока ты находишься в этом состоянии, ты обязан предпринимать только быстрые ходы и использовать действие для атаки ближайшего существа, с разбега, если необходимо. Ты считаешь врагами всех вокруг, определяя цель случайно, если их больше одной. В конце каждого раунда брось d6. Результат 5+ прекращает безумие.

Дополненная Атака **Бой, Боевое, 0**

В процессе сотворения заклинания ты атакуешь оружием. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки.

Стремительность **Бой, Бытовое, 0**

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости. Это движение не провоцирует свободных атак.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие для сотворения заклинания в свой ход. При этом ты перемещаешься вплоть до своей Скорости, не провоцируя свободных атак.

Запечатывание Ран **Бой, Бытовое, 1**

Ты исцеляешь урон, равный своему Исцелению.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие для сотворения заклинания в свой ход. При этом ты исцеляешь урон, равный половине своего Исцеления.

Могучая Атака **Бой, Боевое, 1**

В процессе сотворения заклинания ты атакуешь оружием. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки. При успехе цель получает 2d6 урона дополнительно.

Оглушительная Атака **Бой, Боевое, 1**

В процессе сотворения заклинания ты атакуешь оружием. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом и можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки. При успехе цель получает урон как обычно и становится *ошеломленной* на 1 раунд.

Дуга Смерти **Бой, Боевое, 2**

Цель: Каждое существо на твой выбор в пределах досягаемости

Ты взмахиваешь оружием по дуге вокруг себя, нанося 3d6 + 3 урона каждой цели вместо обычного урона оружия. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Падение Горы **Бой, Боевое, 2**

Ты летишь вплоть до удвоенной Скорости, затем приземляешься. При приземлении ударная волна распространяется по поверхности в радиусе 4 метров от точки в твоем пространстве. Каждое существо на поверхности должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 2d6 урона и падает *навзничь*.

Боевая Удаль **Бой, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Ты улучшаешь свои боевые навыки. На время действия, когда ты атакуешь оружием, ты можешь совершить атаку дважды и выбрать лучший результат. Также твои атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно на все время действия.

Головокружительное Наступление **Бой, Боевое, 3**

Ты перемещаешься по прямой вплоть до удвоенной Скорости. Во время движения, ты можешь атаковать оружием каждое существо в пределах досягаемости, но не больше раза на каждое существо. Каждая атака, кроме первой, совершается с 1 помехой, и каждая атака наносит 1d6 урона дополнительно. Ты можешь использовать Интеллект вместо обычного атрибута атаки.

Стена Мечей **Бой, Боевое, 4**

Область: Линия, 20 метров длиной, 5 метров высотой и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции
Длительность: 1 час

В области возникает стена разящих мечей и остается на все время действия. Она полностью закрывает все, находящееся за ней. Когда стена появляется, все в области получает 5d6 урона. Существо получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Существа могут перемещаться через область, считающуюся пересеченной местностью. Когда существо входит в область или находится в ней в конце раунда, оно должно пройти проверку Ловкости или получить 3d6 урона.

Молниеносный Удар **Бой, Боевое, 5**

Область: Сфера с радиусом, равным половине Скорости, с центром в пределах досягаемости

Ты размываешься в движении, бешено рубя все на своем пути. Каждое существо на твой выбор, находящееся в области, должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой. При провале оно получает 4d6 + 3 урона. Затем переместись вплоть до половины Скорости. Это движение не провоцирует свободных атак.

Буря

Традиция Бури позволяет заклинателю создавать и подчинять наиболее суровые погодные явления.

Туман **Буря, Бытовое, 0**

Область: Цилиндр, 3 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах средней дистанции
Длительность: 1 час; см. описание

Туман частично застилает область на время действия или пока его не сдует.

Шок **Буря, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Волей против Ловкости цели. Если цель носит металл или сделана из него, ты получаешь 1 преимущество. При успехе цель получает 1d6 урона.
Атака 20+: Цель также *ошеломлена* до конца раунда.

Раздвоенная Молния **Буря, Боевое, 1**

Цель: До двух существ или объектов в пределах ближней дистанции друг от друга в пределах средней дистанции от тебя

Соверши по атаке Волей против Ловкости каждой цели. Если цель носит металл или сделана из него, ты получаешь 1 преимущество. При успехе цель получает 1d6 + 2 урона.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Ледяной Туман **Буря, Боевое, 1**

Область: Цилиндр, 3 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута; см. описание

Туман частично застилает область на время действия или пока его не сдует. Поверхность в области становится скользкой и считается пересеченной местностью на время действия. Каждое существо, находящееся в области при сотворении или в конце раунда во время действия, должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 1d3 урона и *замедляется* на 1 раунд.

Огонь Святой Астрид **Буря, Бытовое, 1**

Цель: До трех существ или объектов в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Цели окутываются безвредным зеленым пламенем на все время действия. Каждая цель освещает радиус в 1 метр и не может стать невидимой или скрыться от существ, могущих её видеть, а эти существа совершают против неё атаки с 1 преимуществом.

Призыв Молнии **Буря, Боевое, 2**

Требования: Ты должен быть под открытым небом.

Цель: Точка на поверхности в пределах дальней дистанции

Разряд молнии обрушивается на цель с небес, нанося 3d6 + 5 урона всему в радиусе 3 трех метров от неё. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. Оно *глохнет* на 1 час при провале или получает половину урона при успехе.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Раздвоенной Молнии*.

Ядовитый Туман **Буря, Боевое, 2**

Область: Цилиндр, 2 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута; см. описание

Пурпурный туман сильно застилает область на время действия или пока его не сдует. Туман тяжелее воздуха, поэтому он затекает в трещины и ямы. В конце каждого раунда во время действия брось d6. Если результат четный, то облако сдвигается на половину этого результата в метрах от тебя.

При появлении тумана и в конце каждого раунда во время действия, каждое существо в области должно пройти проверку Силы или получить 1d6 урона и *отравление* на 1 раунд. Будучи *отравленным*, существо также *обездвижено*.

Град **Буря, Боевое, 3**

Область: Цилиндр, 2 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

По всей области тучи просыпаются градом, частично застилающим её на все время действия. Во время действия существа в области и в пределах 5 метров от её краев *оглушены*. Поверхность в области считается пересеченной местностью, пока град не растает.

При появлении града и в конце каждого раунда во время действия, он наносит 3d6 урона всему в области, не имеющему укрытия. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Ловкости. Оно падает *навзничь* при провале или получает половину урона при успехе.

Удар Молнии **Буря, Боевое, 3**

Область: Линия, 30 метров длиной и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах досягаемости

Молния бьет на 5d6 метров вдоль области. Если она сталкивается с прочным объектом до того, как достигнет конца линии, разряд отскакивает и летит назад к тебе по прямой на оставшееся расстояние. Молния наносит 5d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, с 1 помехой, если сделано из металла или носит тяжелую броню. Существо на пути отскочившего разряда проходит проверку дважды. При успехе оно получает половину урона.

Кислотный Дождь **Буря, Боевое, 4**

Область: Цилиндр, 2 метра высотой с радиусом 5 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

По всей области тучи проливаются зеленоватым кислотным дождем, частично застилающим её на все время действия. При появлении дождя и в конце каждого раунда во время действия, он наносит 5d6 урона всему в области, не имеющему укрытия. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы, уполовинив урон при успехе.

Цепная Молния **Буря, Боевое, 5**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции; см. описание

Ты мечешь в цель молнию. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. Если цель носит металл или сделана из него, ты получаешь 1 преимущество. При успехе цель получает 8d6 урона, а ты можешь повторить атаку по цели в пределах дальней дистанции от первой. Каждый раз при этом ты должен выбирать цель, которую ты еще не атаковал при этом применении заклинания, и уменьшать наносимый урон на 2d6. Когда количество костей урона сократится до 0, эффект прекращается.

Вода

Водная магия подчиняет жидкости и придает им форму, перемещает их и изменяет их состояние.

Когда ты открываешь традицию, обычно от гения, твое тело порастает мелкой чешуей. После изучения водного заклинания ранга 3 или выше, у тебя вырастают жабры под ребрами, позволяя дышать водой так же легко, как и воздухом.

Замораживание **Вода, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Температура вокруг цели резко падает. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d3 урона и *обездвижена* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Создание Воды **Вода, Бытовое, 0**

Цель: Одна кружка, чаша или похожий сосуд в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая наполняется чистой пресной водой.

Утопление **Вода, Боевое, 1**

Цель: Одно существо, дышащее воздухом, в пределах ближней дистанции

В легких или аналогичных органах цели скапливается вода. Цель должна пройти проверку Силы; при провале она получает 1d6 + 2 урона и *ослаблена*. В конце каждого раунда, пока цель *ослаблена* таким образом, она должна проходить проверку Силы с 1 преимуществом, удаляя немощь при успехе. После трех провалов цель задыхается и умирает.

Ледяной Взрыв **Вода, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты мечешь иззубренные осколки льда, нанося 2d6 + 2 урона всему в области, или половину урона при успехе в проверке Ловкости. Поверхность в области становится пересеченной местностью на 1 раунд.

Родник Жизни **Вода, Бытовое, 1**

Область: Полусфера радиусом в 2 метра, с центром на поверхности в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Целебные воды частично застилают область на время действия. Живым существам, находящимся в области, не требуется пить до завершения отдыха. Кроме того, когда существо в области исцеляет урон, оно исцеляет 1d3 урона дополнительно.

Гейзер **Вода, Боевое, 2**

Область: Круг радиусом в 5 метров, с центром на поверхности в пределах средней дистанции

Столб обжигающей воды вздымается в области, достигая 2d6 метров, прежде чем пролиться дождем вплоть до половины этого расстояния за край области и погасить открытое пламя.

Поток воды перемещает незакрепленные объекты Размера 1 и меньше на 1d6 метров от исходной точки, а каждое существо в области получает 2d6 + 2 урона от кипятка и должно пройти проверку Ловкости. Оно падает *навзничь* при провале или получает половину урона при успехе.

Волна **Вода, Боевое, 2**

Область: Линия, 10 метров длиной, 10 метров высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки на поверхности в пределах средней дистанции

Длительность: 1 раунд

Вода подымается, заполняя область на время действия. Вода частично застилает область и дает половинное укрытие всему в области и за ней. Также вода гасит все огни в области.

Когда действие эффекта прекращается, водяная стена оседает и рушится к тебе или от тебя, на твой выбор, покрывая область 10 метров длиной и 10 метров шириной. Каждое существо в этой области получает 1d6 урона и должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* при провале или получает только половину урона при успехе.

Затем вода растекается еще на 10 метров во всех направлениях, гася любое пламя, с которым соприкоснется.

Водяная Сфера **Вода, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Область заполняется водой на время действия. Каждый раз, когда ты используешь действие для сосредоточения на заклинании, ты можешь переместить сферу и ее содержимое до 5 метров в любом направлении.

Каждое существо, находившееся в области при сотворении, оказывается заключено в сфере, так же как и то, в чье пространство сфера. В конце каждого раунда до окончания эффекта, каждое дышащее воздухом существо, заключенное в сфере, должно пройти проверку Силы или получить 2d6 урона.

Существо, заключенное в сфере, может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы. При успехе оно выплывает на свободу и падает *навзничь* в открытом пространстве на свой выбор в пределах 1 метра от сферы.

Приливные Силы **Вода, Боевое, 3**

Область: Любое количество существ в пределах средней дистанции

Каждая цель должна пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале она перемещается на 2d6 метров к тебе или от тебя (на твой выбор) и *ошеломлена* на 1 раунд. При успехе она просто перемещается на половину расстояния.

Заморозок **Вода, Боевое, 4**

Область: Конус, 8 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Смертельный холод окутывает область, мгновенно замораживая воду и жидкости на ее основе, включая зелья. Холод наносит 7d6 урона всему в области. Каждое существо в области, прошедшее проверку Силы, получает только половину урона. Существо, ставшее от этого урона *беспомощным*, мгновенно замерзает в ледышку. Насмерть.

Подчинение Водного Гения **Вода, Бытовое, 5**

Цель: Куб льда, снега или воды, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **водным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. Когда гений является, соверши атаку Воли против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Воздух

Заклинания традиции Воздуха обуздывают мощь ветров, позволяя заклинателям направлять их по своей воле. Многие обладатели магии Воздуха открывают традицию, создав связь с воздушными гениями, обитающими на вершинах или в местах, где ветер никогда не стихает. Другие приходят к ней, изучая древние записи успешных стихийников и заучивая мистические фразы, подчиняющие воздух.

Как только ты открываешь традицию, ветер больше никогда не стихает вокруг тебя. Он перебирает волосы, треплет одежду и шепчет в ушах. Некоторых это сводит с ума. Тебя же вечное присутствие любимой стихии может успокаивать. При каждом сотворении заклинания Воздуха ветер усиливается, заставляя пламя дрожать и сдувая всякую мелочь.

Возмущение Воздуха **Воздух, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом 2 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

В области возникает легкий бриз, следующий за тобой все время действия. Он развеивает запахи и пыль, расшвыривает легкую мелочь, типа бумаг, гасит свечи и заставляет пламя плясать и мерцать. Существа в области, атакующие тебя метательным или дальнобойным оружием, совершают атаки с 1 помехой.

Порыв Ветра **Воздух, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Сильный ветер обрушивается на цель. Соверши атаку Воли против Силы цели. При успехе ветер уносит цель на 1d6 метров от тебя.

Атака 20+: Цель падает *навзничь* в конце этого перемещения.

Призыв Шквала **Воздух, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах ближней дистанции

Завывающий ветер рассеивает испарения, туман, дым и газ в области. Открытое пламя гаснет, а легкие предметы улетают к ближайшему краю области. Каждое существо в области должно успешно пройти проверку Силы или сдвинуться на 1d6 метров от исходной точки. Летающие существа проходят проверку с 1 помехой.

Обдирка **Воздух, Боевое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Поднятый ветром песок и мелкие камушки скоблят цель. Соверши атаку Воли против Силы цели. При успехе цель получает 2d6 + 3 урона. Живое существо, доведенное этим уроном до *беспомощности,* умирает на месте, его плоть (если есть) срывает с костей.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Планирование **Воздух, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Спровоцированное: Ты используешь спровоцированное действие для сотворения заклинания, когда видишь падение цели. На время действия цель не получает урона от падения при приземлении. Если оно продолжает падать после окончания эффекта, то получает урон в зависимости от высоты продолжения падения.

Успокоение Воздуха **Воздух, Бытовое, 2**

Область: Сфера радиусом 4 метра, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 час

На время действия, ни звука не проникает ни в область, ни из нее. Существа в области *глохнут* и невосприимчивы к любым основанным на звуке атакам, таким как заклинание *Грохота*.

Грохот **Воздух, Боевое, 2**

Область: Сфера радиусом 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Волна оглушительного шума распространяется от центра области, нанося 1d6 + 1 урона всему в ней. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы, при успехе получая половину урона. При провале существо также *глохнет* на 1 минуту.

Наделение Полетом **Воздух, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Она может летать со своей нормальной Скоростью на время действия заклинания.

Бросок **Воздух, Боевое, 3**

Область: Цилиндр, 4 метра высотой с радиусом 4 метра, с центром в пределах дальней дистанции

Могучая струя воздуха вырывается из исходной точки. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы; существа Размера 1 и меньше проходят проверку с 1 помехой. При провале оно падает *навзничь* и смещается на 5d6 метров от исходной точки. Если оно сталкивается с твердой поверхностью до завершения движения, и оно и ударная поверхность получают 1d6 урона плюс 1d6 урона дополнительно за каждые 5 метров, оставшихся до завершения движения (округление вниз).

Создание Циклона **Воздух, Боевое, 4**

Область: Линия, 20 метров длиной, 10 метров высотой и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции

Сильный вихрь возникает на одном конце области и движется к другому, нанося 3d6 урона всему, с чем пересекается. Каждый незакрепленный объект, получивший этот урон, сдвигается на 1d6 метров в направлении на твой выбор. Каждое существо, получившее этот урон, должно пройти проверку Силы. При провале его сдувает на 1d6 метров в направлении на твой выбор, и оно падает *навзничь*. При успехе – просто получает половину урона.

Подчинение Воздушного Гения **Воздух, Бытовое, 5**

Цель: Куб воздуха, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **воздушным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. Когда гений является, соверши атаку Воли против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Воплощенные монстры

Монстры, созданные заклинаниями Воплощения, могут быть любого вида, на твой выбор, но ни один не будет пугающим или ужасающим. См. раздел «**Монстр**» в **главе 10**. Монстр может выглядеть как волк, оживленное дерево или лужа дегтя, без изменения характеристик. Когда эффект заканчивается или, монстр становится *беспомощным*, он рассыпается облаком искрящихся частиц.

Воплощение

Заклинания Воплощения создают объекты и существ из потоков магической энергии. Традиция требует острого ума и ловких рук. Большая часть магии Воплощения записана в фолиантах и гримуарах, хотя её понимание и открытие требуют умелого учителя.

Вскоре после того, как ты выучишь первое заклинание Воплощения, ты начинаешь слышать постоянный слабый гул. Гул становится громче, по мере того, как ты изучаешь все больше заклинаний, будучи проявлением способности воспринимать магическую энергию, которую ты сплетаешь в предметы и монстров. Гул не влияет на твои возможности, но никогда не смолкает.

Воплощение Полезного Предмета **Воплощение, Бытовое, 0**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

В области появляется объект Размера 1 или меньше, немагический, не дороже 1 сш.

Направленное Воплощение **Воплощение, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо, созданное твоим заклинанием Воплощения, в пределах ближней дистанции

Ты перемещаешь цель в пределах половины её Скорости.

Воплощение Пира **Воплощение, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: 1 час; см. описание

На горизонтальной поверхности в области появляется роскошный, полноценный обед, способный насытить до пяти существ на один день. Недоеденное исчезает при окончании эффекта.

Воплощение Малого Монстра **Воплощение, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **малый монстр**.

Воплощение Оружия **Воплощение, Бытовое, 1**

Длительность: 1 час

Оружие или комплект боеприпасов появляется у тебя в руке или руках, или у ног, если руки заняты.

Воплощение Скакуна **Воплощение, Бытовое, 2**

Цель: Куб, 10 метров стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 2 часа

В области возникает группа из 1d6 скакунов (вроде **лошади**). Они могут выглядеть как угодно, на твой выбор. Воплощенные скакуны дружелюбны к тебе и *принуждаются* любым существо, которое их оседлает.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Воплощения Малого Монстра*.

Воплощение Среднего Монстра **Воплощение, Бытовое, 2**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **средний монстр** или два *принужденных* **малых монстра**.

Воплощение Большого Монстра **Воплощение, Бытовое, 3**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **большой монстр** или два *принужденных* **средних монстра**.

Воплощение Стены **Воплощение, Бытовое, 3**

Область: Изменяемая линия, 10 метров длиной, 5 метров высотой и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции в любом направлении, лишь бы оба конца покоились на твердой поверхности

Длительность: 1 час; см. описание

Каменная стена заполняет область и остается на все время действия или до разрушения. Она полностью закрывает все, находящееся за ней. Каждый 1-метровый куб стены имеет Защиту 5 и Здоровье 50, исчезая после разрушения.

Воплощение Убежища **Воплощение, Бытовое, 4**

Область: Куб пространства, 20 метров стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции, покоящийся на твердой или жидкой поверхности

Длительность: 12 часов; см. описание

Ты должен сосредотачиваться в течение 1 минуты, представляя здание или остров. В конце этого времени, в области возникает представленное здание или остров и остается на все время действия.

Воплощая здание, ты решаешь, как оно выглядит, сколько в нем входов, окон и комнат. В нем находятся кровати, стулья, столы, пища — все в количестве достаточном для некоторого числа существ (до десяти) — и пылающий очаг.

Воплощая остров, ты получаешь те же условия, что и в здании, но в виде отдельных хижин (также до десяти).

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Воплощения Большого Монстра*.

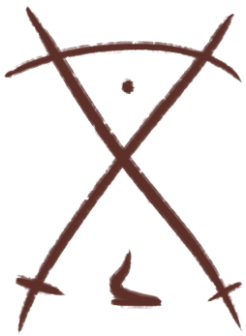
Воплощение Огромного Монстра **Воплощение, Бытовое, 5**

Область: Куб пространства, 4 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

В области возникает один *принужденный* **огромный монстр** или два *принужденных* **больших монстра**.

Время



Магия Времени управляет скоростью течения времени. Игры со временем могут развернуть или запутать твой личный поток, порождая странные последствия. Ты можешь, к примеру, выпадать из существования во время сна, или твой внешний возраст может меняться каждый день.

Отсрочка **Время, Бытовое, 0**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *замедлена* на 1 минуту.

Атака 20+: Цель также *ослаблена*, пока *замедлена* таким образом.

Проворство **Время, Бытовое, 0**

Цель: Одно не *усталое* существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, которая получает бонус +10 к Скорости на все время действия. После окончания эффекта цель получает *усталость* на 1 минуту.

Малый Парадокс **Время, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе цель выпадает из существования на 1 раунд. Она появляется там же, или на ближайшем свободном месте, если предыдущая позиция занята.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Переписывание Мгновения **Время, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Один раз за раунд во время действия заклинания, когда ты бросаешь кость, ты можешь отвергнуть результат и перебросить. Ты должен использовать второй результат.

Неторопливость **Время, Боевое, 1**

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции

Каждая цель должна пройти проверку Воли. При провале она *замедлена* на 1 минуту.

Предзнание **Время, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

На все время действия заклинания атаки против тебя совершаются с 1 помехой. Также, ты проходишь проверки при сопротивлении атакам с 1 преимуществом.

Прыжок во Времени **Время, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Ты прыгаешь вперед во времени, моментально исчезая. В любой момент во время действия, ты можешь возникнуть, где находился, или на ближайшем свободном месте, если предыдущая позиция занята. Иначе, ты появляешься в конце раунда, в котором эффект заканчивается.

Ускорение **Время, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может предпринимать и быстрый, и медленный ход каждый раунд. После окончания эффекта цель получает *усталость* на 1d6 минут.

Замедление **Время, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах средней дистанции

Каждое существо в области должно пройти проверку или *замедлиться* на 1 минуту. Будучи замедленным таким образом, существо может предпринимать только действие или только перемещение в медленный ход, но не оба сразу.

Удвоение Себя **Время, Бытовое, 4**

Область: Куб, вмещающий существо твоего Размера, исходящий из точки в пределах количества метров, равного твоей Скорости

Длительность: 1 минута; см. описание

В области появляется твоя будущая версия и остается на все время действия. До окончания действия заклинания, и ты, и будущий ты можете совершать ходы каждый раунд, хоть парадокс удвоенного существования и дает 1 помеху на атаки и проверки.

У тебя и будущего тебя одинаковые атрибуты и характеристики. Хоть вы и можете действовать независимо, вы считаетесь одним существом с точки зрения ресурсов. То есть, если один получает урон или Безумие, это применяется к обоим. Если один тратит применение заклинания, его лишаются оба. Если один страдает от немощи или находится под воздействием эффекта, немощь или эффект применяются к обоим.

Твой двойник вооружен и обмундирован точно так же, как и ты, за парой исключений. Первое, если ты или двойник расходуете предмет, например, целебное зелье, его лишаются оба. Второе, если у тебя есть реликвия, ты должен решить, кто из вас будет ей пользоваться.

Если один из вас становится беспомощным, то же случается со вторым. Если ты умираешь, двойник исчезает.

После окончания эффекта вы оба исчезаете. Ты возникаешь 1 минуту спустя там, где находился двойник, или на ближайшем свободном месте, если эта позиция занята.

Путешествие во Времени **Время, Бытовое, 5**

Выбери момент времени в пределах будущей сотни лет. Ты выпадаешь из существования. Когда время в игре подходит к выбранному моменту, ты немедленно возникаешь, где находился, или на ближайшем свободном месте, если эта позиция занята.

Жизнь

Магия Жизни утоляет боль, исцеляет раны и удаляет немощи. Многие открывают традицию во время обучения в знаменитом Доме Исцеления, учрежденном давным-давно, чтобы сражаться с мором и облегчать страдания. При окончании обучения каждый новый целитель получает татуировку раскрытой ладони на правой щеке и багряный плащ, символизирующий преданность целительству.

Традиция весьма уважаема среди божьих слуг, поскольку демонстрация подобных чудес способствует укреплению веры паствы. В частности, большинство жрецов Нового Бога посвящают часть своего обучения именно этой традиции.

Чувство Жизни **Жизнь, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в твоем пространстве

Длительность: 1 минута

Ты знаешь местоположение всех живых существ в области. Подобные существа не могут скрыться от тебя во время действия заклинания.

Малое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный половине своего Исцеления.

Лечение **Жизнь, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, выбирая одно из списка:

- Удали одну из следующих немощей с цели: *болезнь*, *усталость*, *ослабление* или *отравление*.
- Удали 1 Безумия с цели.
- Удали любые штрафы к Здоровью цели.
- Цель исцеляет урон, равный половине своего Исцеления.

Источник Жизни **Жизнь, Бытовое, 1**

Область: Сфера радиусом в 2 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Целительные энергии наполняют область, перемещающуюся с тобой на все время действия. Когда живое существо в области исцеляет урон, оно дополнительно исцеляет количество урона, равное твоей Мощи.

Легкое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный значению своего Исцелению.

Умеренное Исцеление **Жизнь, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный своему удвоенному Исцелению.

Вспышка Жизнестойкости **Жизнь, Бытовое, 2**

Цель: До трех живых существ в пределах ближней дистанции

Каждая цель исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Большое Лечение **Жизнь, Бытовое, 3**

Цель: До трех существ в пределах досягаемости

Ты касаешься каждой цели, выбирая одно из списка (для каждой цели можешь выбрать свое):

• Удали одну из следующих немощей с цели: болезнь, усталость, ослабление или отравление.
• Удали 1 Безумия с цели.
• Удали любые штрафы к Здоровью цели.
• Цель исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Большое Исцеление **Жизнь, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет урон, равный своему утроенному Исцелению.

Полное Исцеление **Жизнь, Бытовое, 4**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, которая исцеляет весь урон.

Возрождение **Жизнь, Бытовое, 5**

Цель: Одно существо, убитое не ранее 24 часов назад, в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа

Ты касаешься цели. Ты должен сосредотачиваться на протяжении 1 часа, во время которого поддерживать физический контакт с целью. Если сосредоточение не прерывается в течение всего часа, цель возвращается из мертвых.

Если душа цели пребывает в Преисподней, она возвращается в тело и цель оживает. Цель исцеляет 1 урона и *устала* и *ослаблена* до завершения отдыха.

Если душа цели пребывает в Аду, пройди проверку Воли с количеством помех, равным значению Скверны цели. При успехе ты возвращаешь цель к жизни, как описано выше. При провале душа гибнет окончательно и не может быть возвращена в тело дальнейшим применением этого заклинания.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Полного Исцеления*.

Тёмная магия, Тёмная Речь

Сотворение Запретных заклинаний требует произнесения таинственных фраз на Тёмной Речи. Если ты её не знаешь, то совершаешь атаки с использованием Запретных заклинаний с 1 помехой, а существа, сопротивляясь твоим Запретным заклинаниям, совершают проверки с 1 преимуществом.

Запретная традиция

Темнейшее из тёмных искусств, Запретная магия порождает невыразимо отвратительные явления. В большинстве сообществ она объявлена вне закона. Инквизиторы и охотники на ведьм наравне прочесывают глухомань в поисках её адептов, предавая всякого схваченного очищающему пламени вместе со всеми его орудиями и записями. Но все же эта гнусная традиция как-то сохраняется, а новые приверженцы появляются по всему миру во все возрастающих количествах.

Дьяволы нашептывают секреты Запретной магии смертным, ищущим легких путей к могуществу. Таким образом они взращивают урожай, ведь изучение заклинаний этой традиции оскверняет душу. Взыскующие также могут открыть Запретную магию, связавшись с культистами Повелителя Демонов, раскопать её тайны в древних фолиантах, прочесть ужасающие руны, проступающие в местах свершения великих злодеяний, или получить силу в дар от зловещих сущностей, томящихся в этом мире.

Завершив отдых, ты должен принести в жертву темным силам существо, чтобы восстановить потраченные применения Запретных заклинаний.

Черная Речь **Запретное, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания ты совершаешь атаки Интеллектом и Волей против демонов, дьяволов, духов и нежити с 1 преимуществом.

Вред **Запретное, Боевое, 0**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Незримые шипы терзают тело цели. Соверши атаку Интеллектом против её Силы. При успехе цель получает штраф –5 к Здоровью на 1 минуту.

Атака 20+: Штраф к Здоровью равен –10 вместо –5.

Повиновение **Запретное, Боевое, 1**

Область: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Ты вцепляешься в душу цели. Соверши атаку Интеллектом против её Воли. При успехе в течение следующей 1 минуты цель должна в конце каждого раунда, на выбор, либо получить 1d6 урона, либо стать *принужденной* на 1 раунд.

Лютый Срач **Запретное, Боевое, 1**

Цель: Одно живое существо с натуральным телом в пределах средней дистанции

Кишки цели крутятся и громко урчат. Если Здоровье цели 10 и ниже, она мгновенно умирает, испуская струи крови и фекалий изо всех отверстий. Если её Здоровье выше 10, соверши атаку Интеллектом против Силы цели.

При успехе цель получает 1d6 + 2 урона и становится *ошеломленной* на 1 раунд, в течение которого её кишки неистово и впечатляюще извергают своё содержимое. Если этот урон приводит жертву к *беспомощности*, то экскременты, органы и кровь вырываются из тела, что незамедлительно влечет за собой смерть. Каждое существо в пределах 2 метров от точки в пространстве цели должно пройти проверку Воли; при провале оно *ослаблено* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Разрыв Языка **Запретное, Боевое, 1**

Цель: Одно способное говорить существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа

Ты плюёшь в цель. Соверши атаку Интеллектом против её Воли. При успехе твой язык раздваивается и ты получаешь контроль надо ртом цели, пока сосредотачиваешься, в пределах 1 часа. До окончания эффекта, когда ты говоришь, ты можешь выбирать, сделать это своим ртом или ртом цели, пока находишься от неё в 1,5 километрах. Изо рта цели ты говоришь её голосом.

Атака 20+: Эффект не требует сосредоточения.

Ненасытные Личинки **Запретное, Боевое, 2**

Цель: Одно живое существо в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Голодные личинки наполняют живот цели, нанося ей 2d6 урона. Во время действия заклинания цель должна в конце каждого раунда проходить проверку Силы; при провале она получает 1d6 урона и ослаблена на 1 раунд. При успехе эффекта нет; при третьем успехе цель изблевывает клубок извивающихся червей и эффект прекращается.

Цель, ставшая *беспомощной* от урона этим заклинанием, мгновенно умирает и облако черных мух заполняет сферу радиусом в 5 метров, с центром в её пространстве. Мухи сильно застилают область в течение 1 минуты или пока их не рассеет огнем или ветром.

Конец Зрения **Запретное, Боевое, 2**

Цель: Одно зрячее существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Глаза цели раздуваются, стиснутые глазницами. Если Здоровье цели 15 и ниже, она получает 2d6 урона и *слепнет*, поскольку её глаза лопаются.

Если Здоровье цели 15 и выше, соверши атаку Интеллектом против её Силы; атака совершается с 1 помехой, если Здоровье 30 и выше. При успехе цель *ослеплена*, пока ты сосредотачиваешься, до 1 минуты. Во время действия заклинания цель должна в конце каждого раунда проходить проверку Силы, получая при провале 1d6 урона. При трех провалах до окончания эффекта, *слепота* становится постоянной — глаза цели лопаются, заляпывая лицо.

Атака 20+: Эффект не требует сосредоточения.

Конец Желания **Запретное, Боевое, 3**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Цель испытывает острую внутреннюю боль. Соверши атаку Интеллектом против её Силы. При успехе цель получает 3d6 урона и *ошеломлена* на 1d6 раундов, пока печальные остатки половых органов расстаются с телом.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно и падает *навзничь*; она не может встать, пока *ошеломлена* таким образом.

Отделение Кости от Плоти **Запретное, Боевое, 3**

Цель: Одно существо с костями в пределах средней дистанции

Кости цели пляшут под кожей. Соверши атаку Интеллектом против её Силы. При успехе цель получает 6d6 урона. Если этот урон приводит жертву к *беспомощности*, она мгновенно умирает; её кости отделяются от плоти и становятся **живым трупом** Размером с цель, занимающим её бывшее пространство. Каждый раунд живой труп атакует ближайшее существо, выбирая наугад, если их несколько.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Обмен Душ **Запретное, Боевое, 4**

Цель: Два живых смертных существа в пределах средней дистанции

Ты захватываешь души целей. Соверши атаку Интеллектом против Воли каждой цели. При успехе цель *ошеломлена* на 1 минуту.

Атака 20+: Цель также *оцепеневает*, пока *ошеломлена*.

Особое: Если ты получаешь успехи против обеих целей, их души навсегда меняются телами. Каждая цель получает 1d6 Безумия. Каждая душа прихватывает с собой в новое тело все нижеследующее, но в остальном использует его атрибуты, характеристики и способности:

- Все языки и профессии
- Значения Интеллекта и Воли (пересчитай Восприятие при необходимости)
- Значения Безумия и Скверны
- Все таланты, полученные от путей
- Все открытые традиции и изученные заклинания

Отвратительное Сращивание **Запретное, Боевое, 5**

Цель: Два существа, видимых тебе, в пределах ближней дистанции друг от друга и в пределах средней дистанции от тебя

Формы целей становятся на мгновение неразличимы. Соверши атаку Интеллектом против Силы каждой цели. При успехе цель получает 3d6 урона и *ослаблена* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно.

Особое: Если ты получаешь успехи против обеих целей, их тела навсегда сливаются в единое существо, *ослабленное* до завершения отдыха. Его внешность остается на твое усмотрение. Результат слияния объединяет атрибуты, характеристики и прочие способности целей следующим образом:

- Он получает большее из значений Силы и меньшее из значений Ловкости. Каждая цель сохраняет свои Интеллект и Волю.
- Он получает 2d6 Безумия, заменяя значение Безумия целей (если есть). Значения Скверны целей, если есть, складываются.
- Цели занимают одно пространство, складывая Размеры. Сложи вместе большее из значений Здоровья целей и половину второго. Скорость результата слияния становится равна 6.
- Он получает черты и таланты обеих целей, и получает черту «ужасающий, если ни одна из целей её не имела.
- Хотя они и делят одно тело, каждая цель может предпринять ход в раунд. Одна должна предпринимать быстрый ход, вторая – медленный; если они не могут договориться, каждая бросает d6, выбирает получившая больший результат.

Защита

Защитная магия хранит, обороняет и противодействует. Её заклинания привлекают осторожных — и параноиков — поскольку позволяют оставаться в безопасности и защищать имущество. Изучая заклинания этой традиции, ты становишься все подозрительней по отношению к другим, включая своих соратников.

Волшебный Замок **Защита, Бытовое, 0**

Цель: Один объект в пределах ближней дистанции, который можно открыть или закрыть, например, дверь, сундук или окно

Длительность: 1 минута

Цель закрывается и запирается. На время действия заклинания она не может быть открыта немагическими средствами другими существами, кроме тебя, хотя её можно уничтожить.

Безопасное Место **Защита, Бытовое, 0**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 6 часов

По периметру области возникает невидимое поле. Во время действия заклинания ты знаешь, когда в область снаружи проникает существо Размера ½ и больше. Это знание пробуждает тебя, если ты спишь.

Уклонение **Защита, Бытовое, 1**

Ты перемещаешься вплоть до четырех значений Скорости, не провоцируя свободных атак.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие для сотворения этого заклинания, получив урон. Поступив так, ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости, не провоцируя свободных атак.

Силовое Поле **Защита, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута; см. описание

Невидимое силовое поле окутывает тебя и перемещается вместе с тобой. Поле имеет Здоровье, равное 10. Во время действия заклинания, когда ты получаешь урон, поле принимает его на себя. Если сумма урона, полученного полем, равняется его Здоровью, эффект мгновенно прекращается.

Убежище **Защита, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты касаешься цели, скрывая ее от всех существ на время действия заклинания. Эффект немедленно прекращается, когда цель атакует.

Бдительность **Защита, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 4 часа

Ты касаешься цели, наделяя её повышенной готовностью и внимательностью. Во время действия заклинания цель совершает броски Восприятия с 1 преимуществом и не может быть *очарована*, *принуждена*, *испугана*, *изумлена*, или усыплена магией.

Бодрость **Защита, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, наделяя её бонусом +10 к Здоровью на время действия заклинания.

Защита от Заклятий **Защита, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, наделяя её защитой от заклинаний на время действия. До окончания эффекта существа, атакующие цель заклинаниями, совершают атаки с 1 помехой. Также, цель проходит проверки при сопротивлении эффектам заклинаний с 1 преимуществом.

Защитное Поле **Защита, Бытовое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Неподвижный невидимый барьер возникает по периметру области и существует все время действия заклинания. Сотворяя заклинание, ты выбираешь любое количество существ в пределах средней дистанции от тебя. Эти существа могут перемещаться и атаковать сквозь барьер. Никто другой не может перемещаться сквозь барьер и атаковать находящихся с другой стороны оружием ближнего боя.

Неуязвимость **Защита, Бытовое, 4**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты касаешься цели, наделяя невосприимчивостью ко всему урону на время действия заклинания.

Сфера Отрицания **Защита, Бытовое, 5**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

По периметру области возникает неподвижный невидимый барьер, существующий все время действия заклинания. Атаки заклинаниями ранга 5 и ниже против целей за барьером автоматически проваливаются. Также, область внутри барьера исключена из области действия заклинаний ранга 5 и ниже. Наконец, заклинания, сотворенные внутри барьера, не могут иметь исходную точку за его пределами.

Земля

Эта традиция дает власть над камнем и почвой, и те, кто овладеют ею, смогут заставить землю под ногами повиноваться приказам. Земляная магия происходит от гениев, обитающих в костях земли, высоких горах, округлых холмах и ползучих пустынях. Приверженцы этой традиции постепенно каменеют обликом.

Земляной Шип **Земля, Боевое, 0**

Цель: Одно существо на поверхности в пределах ближней дистанции

Острый шип взметывается из почвы под целью. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона и падает *навзничь*.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Лепка Земли и Камня **Земля, Бытовое, 0**

Цель: Один объект Размера 1 или меньше из земли или камня в пределах досягаемости

Длительность: Постоянно

Ты можешь лепить цель подобно мягкой глине, после чего она обретает свою обычную твердость.

Каменный Доспех **Земля, Бытовое, 1**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Камень покрывает тебя сплошным слоем. Во время действия заклинания атаки против твоих Защиты, Силы и Ловкости совершаются с 1 помехой, а ты получаешь половину урона от оружия.

При окончании эффекта покрывающий тебя камень взрывается в сфере радиусом 1 метр, с центром в пределах досягаемости, нанося 1d6 урона за раунд сосредоточения всему в области, кроме тебя. Прочие существа в области должны пройти проверку Ловкости, получив половину урона при успехе.

Каменные Лезвия **Земля, Боевое, 1**

Область: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты мечешь осколки камня, наносящие 2d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, получив половину урона при успехе. При провале цель получает кровоточащую рану, наносящую 1d6 урона в конце каждого раунда, пока цель не исцелит любое количество урона или пока кто-нибудь не использует действие, чтобы остановить кровь.

Дрожь **Земля, Боевое, 1**

Область: Круг на поверхности радиусом в 4 метра, с центром в пределах досягаемости

Длительность: 1 раунд

Земля трясется и колышется. Любое существо, кроме тебя, стоящее на поверхности в области или входящее в нее, должно пройти проверку Ловкости. При провале оно падает *навзничь* и не может встать все время действия заклинания.

Оползень **Земля, Боевое, 2**

Область: Круг на поверхности радиусом в 2 метра, с центром в пределах досягаемости и конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Ты поднимаешь верхний слой земли в круге и швыряешь его в конус. Поверхность в обеих областях становится пересеченной местностью, пока ее не расчистят от булыжников. Все в конусе получает 4d6 урона. Каждое существо в области получает половину урона, получив успех при проверке Ловкости.

Формовка Земли и Камня **Земля, Бытовое, 2**

Область: Куб земли или камня, 4 метра стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: Постоянно; см. описание

Сотворяя заклинание, ты должен сосредотачиваться и поддерживать контакт с областью в течение 1 минуты. В конце этого времени ты изменяешь форму земли и камня в области, подобно мягкой глине. После этого материал обретает свою обычную твердость. Этим заклинанием ты можешь проделывать отверстия в каменных стенах, замуровывать двери, создавать оружие из камня или расчищать проходы в каменных россыпях.

Извержение **Земля, Боевое, 3**

Область: Цилиндр, 10 метров высотой с радиусом 2 метра, с центром на поверхности в пределах средней дистанции

Земля вздымается, подбрасывая в воздух булыжники, затем обрушивающиеся вниз и наносящие 5d6 урона всему в области. Существа и объекты в области также перемещаются на 1d6 метров от исходной точки. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* при провале, или просто получает половину урона при успехе.

После этого поверхность в 5 метрах от исходной точки усыпана булыжниками, становясь пересеченной местностью, пока её не расчистят.

Тяга Земная **Земля, Боевое, 3**

Область: Куб, 10 метров стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Гравитация в области резко усиливается, делая её пересеченной местностью на все время действия. Каждое существо в области или входящее в неё должно пройти проверку Силы с 1 помехой; при провале оно падает *навзничь* и становится *неподвижным* на время действия заклинания. Будучи *обездвиженным* подобным образом, существо не может встать. Если оно летело, оно падает и получает удвоенный урон от падения.

Землетрясение **Земля, Боевое, 4**

Область: Круг на поверхности радиусом в 20 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Земля в области сильно трясется и колышется, становясь пересеченной местностью на время действия заклинания. При сотворении и в конце каждого раунда во время действия заклинания, каждое существо, стоящее в области, должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и падает *навзничь*.

В дополнение, при сотворении и в конце каждого раунда во время действия заклинания, любое строение, соприкасающееся с областью, получает 2d6 урона. Строение, уничтоженное этим уроном, обрушивается, и все внутри или под ним получает 4d6 + 10 урона. Существа, находившиеся сверху при обрушении, должны получить урон от падения.

Подчинение Земляного Гения **Земля, Бытовое, 5**

Цель: Куб земли или камня, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **земляным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. После окончания эффекта гений разваливается, обращая поверхность в своем пространстве в пересеченную местность.

Когда гений является, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Распознание иллюзий

Существо может попытаться определить, является ли то, что оно видит, слышит или иным образом переживает, иллюзией. Для этого оно действием проходит проверку Восприятия. Оно делает бросок с 1 помехой за пункт Мощи ниже, чем у создателя иллюзии, или с 1 преимуществом за пункт Мощи выше.

Другие методы также могут выявить ложную природу эффекта, на усмотрение мастера.

Иллюзии

Магия Иллюзий обманывает чувства.

Открытие традиции часто является результатом обучения в магическом заведении или ученичества у мастера-иллюзиониста. Некоторые открывают её, подвергнувшись заклинанию Иллюзий, или обнаруживают, что сила всегда была внутри них.

Изучающие магию Иллюзий используют её для конструирования своих собственных реальностей, предпочитая ложный мир, предлагаемый ею, суровой реальности вокруг. Одним взмахом руки они создают иллюзорную одежду из лучших материалов. Одним словом они скрывают недостатки или выглядят совершенно другим человеком. Как только ты начнёшь изучать заклинания этой традиции, все вокруг станет вызывать сомнения — от одежды, которую ты носишь, до спутников.

Шум **Иллюзии, Бытовое, 0**

Цель: Одна точка в пространстве в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Целевая точка издаёт выбранный тобой звук все время действия заклинания. Это может быть шум или речь на знакомом тебе языке, и её громкость может варьироваться от тихой, как шёпот, до громоподобной. Во время действия заклинания ты можешь изменять звук, чтобы имитировать такие эффекты, как лязг мечей, разговор или приближение или удаление шагов.

Личина **Иллюзии, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели и накладываешь иллюзорную маскировку на время действия заклинания. Ты сам решаешь, как будет выглядеть маскировка. Ты можешь увеличить или уменьшить видимый рост или вес цели на 25 процентов. Ты можешь изменить внешний вид одежды и снаряжения цели, хотя эффект не маскирует звуки, которые она обычно издаёт.

Вымысел **Иллюзии, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из видимой тебе точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется бесшумная иллюзия существа, объекта или силы, которая выглядит весьма реально. Если ты создаёшь иллюзию существа, оно движется и ведёт себя как живое все время действия заклинания. Если иллюзия атакована или ты не видишь её в конце раунда, эффект немедленно прекращается.

Напёрстки **Иллюзии, Бытовое, 1**

Длительность: 1 час; см. описание

Четыре иллюзорных копии появляются в свободном пространстве в пределах досягаемости. Во время действия заклинания каждая копия движется вместе с тобой, постоянно меняясь местами, так что наблюдатели не могут различить, кто из вас настоящий. Движение копий не провоцирует свободных атак.

Когда существо совершает успешную атаку против твоей Защиты, Силы или Ловкости, брось d20, чтобы увидеть, попала атака в тебя или в одну из копий. Если она попадает в копию, уменьши их количество на одну. Эффект заканчивается, когда исчезает последняя копия.

Напёрстки

Количество двойников	Попадание в двойника при …
4	16 или меньше
3	15 или меньше
2	14 или меньше
1	10 или меньше

Головокружение **Иллюзии, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Цели кажется, что непосредственное окружение вертится вокруг. Соверши атаку Интеллектом против Восприятия цели. При успехе цель поражается головокружением на 1 минуту. Если она перемещается более чем на 2 метра в свой ход, будучи поражённой таким образом, она должна пройти проверку Ловкости. При провале она падает *навзничь* и заканчивает ход.

Атака 20+: Под воздействием *Головокружения*, цель также падает *навзничь*, получив урон.

Прелесть **Иллюзии, Бытовое, 2**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из видимой тебе точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется иллюзия существа, объекта или силы, которая выглядит и звучит весьма реально. Если ты не видишь иллюзию в конце раунда, эффект немедленно прекращается.

Если ты создаёшь иллюзию опасной силы, вроде огня или кипящей воды, существо, перемещающееся в её пространство, должно пройти проверку Восприятия, получив 2d6 урона при провале.

Если ты создаёшь иллюзию существа, оно движется и ведёт себя как живое и использует твоё значение Интеллекта вместо атрибутов, Защиты и Здоровья. Оно игнорирует все немощи и исчезает, когда становится *беспомощным*, что заканчивает эффект. Во время действия заклинания ты можешь использовать действие, чтобы переместить иллюзию на расстояние до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от неё, которое может видеть иллюзию и считает её реальной. Соверши атаку Интеллектом против Восприятия цели. При успехе цель считает, что была ранена, обожжена или иным образом повреждена иллюзией, и получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Невидимость **Иллюзии, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, которая становится невидимой на время действия заклинания.

Манок **Иллюзии, Бытовое, 3**

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, когда существо получает успех при атаке против тебя. Успех становится провалом, а ты телепортируешься в свободное пространство на свой выбор в пределах ближней дистанции.

Фантазм **Иллюзии, Бытовое, 3**

Область: Куб, 4 метра стороной, исходящий из видимой тебе точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется иллюзия существа, объекта или силы, которая выглядит, звучит и в остальном кажется реальной. Если ты не видишь иллюзию в конце раунда, эффект немедленно прекращается.

Если ты создаёшь иллюзию опасной силы, вроде огня или кипящей воды, существо, перемещающееся в её пространство, должно пройти проверку Восприятия, получив 3d6 урона при провале.

Если ты создаёшь иллюзию существа, оно движется и ведёт себя как живое и использует твоё значение Интеллекта вместо атрибутов, Защиты и Здоровья. Оно игнорирует все немощи и исчезает, когда становится *беспомощным*, что заканчивает эффект. Во время действия заклинания ты можешь использовать действие, чтобы переместить иллюзию на расстояние до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от неё, которое может видеть иллюзию и считает её реальной. Соверши атаку Интеллектом против Восприятия цели. При успехе цель считает, что была ранена, обожжена или иным образом повреждена иллюзией, и получает 4d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Мираж **Иллюзии, Бытовое, 4**

Область: Цилиндр 5 метров высотой с радиусом 10 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: До завершения отдыха

Иллюзорный ландшафт появляется внутри области на время действия заклинания. Он выглядит, звучит, пахнет и ощущается реальным во всех отношениях. Ты можешь полностью изменить внешний вид существующего ландшафта или включить его особенности в иллюзию. Иллюзия может полностью скрыть любой существующий элемент ландшафта в своей области и скрыть визуальные эффекты. Например, ты можешь сделать огонь невидимым и полностью скрыть испускаемый им свет, хотя он все равно будет испускать тепло и наносить урон существам, которые с ним соприкасаются.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Фантазма*.

Постоянство: Если ты сотворяешь это заклинание в одной и той же области каждый день на протяжении месяца и ещё дня, эффект становится постоянным.

Иллюзорный Двойник **Иллюзии, Бытовое, 5**

Область: Куб, вмещающий существо твоего Размера, исходящий из точки в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Внутри области появляется иллюзорная копия тебя самого. Копия выглядит, звучит и в остальном идентична тебе во всех отношениях. Она использует твои атрибуты и характеристики. Однако она игнорирует все немощи и исчезает, когда становится беспомощной, что заканчивает эффект.

Когда ты двигаешься, ты также можешь перемещать свою копию вплоть до своей Скорости в любом направлении и любым способом, которым ты обычно можешь перемещаться. Ты можешь сотворять заклинания из своего пространства или из пространства, занимаемого копией.

Когда существо получает успех при атаке против тебя, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы мгновенно поменяться местами с копией, сделав её целью атаки.

Принятие разных форм

Когда ты принимаешь форму другого существа в результате сотворённого заклинания Метаморфизма, применяются следующие правила:

- Все, что ты носишь или держишь, переходит в новую форму, хотя, если такой объект покидает тебя, он немедленно возвращается в обычное состояние.
- Находясь в другой форме, ты не можешь говорить.
- Сила, Ловкость, характеристики, черты и таланты новой формы заменяют твои собственные. Интеллект и Воля остаются прежними.
- Эффект немедленно прекращается, если ты становишься *беспомощным*, находясь в новой форме; любой урон, превышающий здоровье этой формы, наносится твоей обычной форме.
- Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы переключаться между формами.

Метаморфизм

Метаморфизм позволяет практикующим его принимать различные формы.

Со временем воздействие Метаморфизма несколько влияет на твою физическую форму, заставляя немного меняться после каждого отдыха. Твои волосы, кожа или глаза могут сменить цвет, а отличительные черты могут появиться или исчезнуть. Ты можешь вырасти или уменьшиться на полпяди, набрать вес или похудеть во время сна. Ты никогда не выглядишь так же, как накануне.

Текучий Облик **Метаморфизм, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, несмотря на их Размер.

Маска **Метаморфизм, Бытовое, 0**

Длительность: 1 час; см. описание

Ты изменяешь внешний вид своего тела так, что выглядишь как кто-то другой на все время действия заклинания или пока не потеряешь сознание. Ты можешь изменить рост до 30 сантиметров, вес до 25 процентов и применить любые другие косметические изменения на свой выбор. Ни один из атрибутов, характеристик и прочих способностей не меняется, и ты не можешь сменить наследие.

Звериное Обличье **Метаморфизм, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Ты принимаешь форму **среднего**, **малого** или **крошечного** животного на всё время действия заклинания. Если ты принимаешь форму крошечного животного, ты можешь получить одну из следующих черт: скалолаз, летун или пловец.

Пружинистый Шаг **Метаморфизм, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания ты получаешь бонус +4 к Скорости и можешь использовать действие, чтобы прыгнуть на 3d6 метров, мягко приземляясь.

Грай **Метаморфизм, Бытовое, 1**

Ты разлетаешься стаей скворцов и пролетаешь вплоть до удвоенной Скорости, не провоцируя свободных атак; ты можешь перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, несмотря на их Размер. В конце этого перемещения ты возвращаешься в обычную форму.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, получив урон. Если ты так делаешь, ты получаешь половину урона от этой атаки и перемещаешься до половины Скорости, как указано выше.

Улучшенное Звериное Обличье **Метаморфизм, Бытовое, 2**

Длительность: 1 час

Ты принимаешь форму **большого**, **среднего**, **малого** или **крошечного животного** и остаёшься в ней на всё время действия заклинания. Если ты принимаешь форму малого или крошечного животного, ты можешь получить одну из следующих черт: скалолаз, летун или пловец.

Форма Объекта **Метаморфизм, Бытовое, 2**

Длительность: Сосредоточение, до 8 часов

Ты принимаешь форму объекта своего Размера или меньше на всё время действия заклинания, становясь внешне неотличимым, от изображаемого объекта. Ты решаешь, как именно выглядит твоя новая форма. До окончания эффекта ты не можешь говорить и можешь использовать действия только для сосредоточения на заклинании. Однако воспринимаешь окружающее ты, используя свои обычные чувства. Эффект прекращается, если ты получаешь урон.

Форма Тумана **Метаморфизм, Бытовое, 3**

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа

Ты принимаешь форму облака тумана своего Размера на всё время действия заклинания. До окончания эффекта ты получаешь следующие достоинства и недостатки:
• Ты невосприимчив к урону.
• Ты игнорируешь эффекты атак против Силы или требующих проверки Силы.
• Ты можешь летать и можешь перемещаться сквозь отверстия, куда может просочиться воздух, хотя и не можешь переместиться в пространства, заполненные жидкостью — они являются для тебя непроницаемыми.
• Ты не можешь упасть. Ты невосприимчив к *замедлению*, *захвату*, *неподвижности* и падению *навзничь*.
• Ты не можешь говорить, использовать действия, заклинания и предметы.

Находясь на ветру, в конце каждого раунда ты смещаешься на 2d6 метров по направлению ветра и получаешь накапливающийся штраф –5 к Здоровью. Штраф остается до возвращения к обычной форме.

Быстрое Исцеление **Метаморфизм, Бытовое, 3**

При сотворении заклинания ты должен сосредотачиваться в течение 1 минуты. Если сосредоточение не было прервано, то по прошествии этого времени ты исцеляешь урон, равный удвоенному Исцелению и удаляешь с себя любую из следующих немощей: *болезнь*, *отравление*, *усталость*.

Металлид **Метаморфизм, Бытовое, 4**

Длительность: 1 минута

Твоё тело становится подобно металлу. На время действия заклинания твоя Защита становится равна 20, ты получаешь бонус +10 к Здоровью, ты невосприимчив к *болезни*, *глухоте*, *отравлению*, *слепоте*, *сну* и *усталости*, и не можешь быть перемещен против своей воли. Ты также получаешь половину урона от холода, огня и оружия. Однако, ты также *замедлен* и не можешь есть, пить и плавать.

Большое Звериное Обличье **Метаморфизм, Бытовое, 5**

Длительность: 1 час

Ты принимаешь форму **огромного**, **большого**, **среднего**, **малого** или **крошечного животного** и остаёшься в ней на всё время действия заклинания. Если ты принимаешь форму среднего, малого или крошечного животного, ты можешь получить одну из следующих черт: скалолаз, летун или пловец.

Небесная традиция

Заклинания Небесной традиции призывают свет и энергию солнца и звёзд, чтобы отогнать тьму, распространяющуюся по миру.

Пылающий Луч **Небесная, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Пламенный луч срывается с твоей руки. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона.
Атака 20+: Цель также *ослеплена* на 1 раунд.

Свет **Небесная, Бытовое, 0**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, и она освещает все в радиусе 5 метров на время действия заклинания.

Вспышка **Небесная, Боевое, 1**

Цель: Одно зрячее существо в пределах ближней дистанции

Перед целью возникает вспышка сверкающего света. Соверши атаку Волей против Восприятия цели. При успехе цель *ослеплена* на 1 раунд.
Атака 20+: Цель *ослеплена* на 1 минуту.

Длительный Свет **Небесная, Бытовое, 1**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 8 часов

Ты касаешься цели, и она освещает все в радиусе 10 метров на время действия заклинания.

Радужный Всплеск **Небесная, Боевое, 1**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Светящееся пятно летит с кончика пальца по прямой к цели. Когда оно достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, оно взрывается яркими цветами. Свет заполняет сферу радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта. Каждое зрячее существо в области должно пройти проверку Восприятия или стать *ошеломлённым* на 1 раунд.

Заря **Небесная, Бытовое, 2**

Область: Сфера радиусом в 10 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 час

Солнечный свет заполняет область на время действия заклинания, развеивая магические тени и тьму в области, сотворенные заклинаниями ранга 2 и ниже.

Солнечные Зайчики **Небесная, Боевое, 2**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах средней дистанции

Три пламенеющих луча срываются с руки, распределяясь между целями на твой выбор. За каждый луч соверши по атаке Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона. Если она может видеть, она также становится *ослабленной* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Излучение **Небесная, Боевое, 3**

Область: Сфера радиусом в 3 метра, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Тусклое зелёное свечение наполняет область, обращая тьму в тени на все время действия заклинания. Всё в области получает 1d6 урона при сотворении заклинания и далее в конце раунда в течение всего времени действия заклинания. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. При провале оно *устаёт* на 1 раунд и *замедлено,* пока *устало* таким образом. При успехе существо получает половину урона.

Зарница **Небесная, Боевое, 3**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Пятнышко белого света появляется где-нибудь в пределах дальности и мчится к цели. Когда оно достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, оно взрывается. Пламя заполняет сферу радиусом в 3 метра, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта, нанося 2d6 + 2 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно *ослаблено* на 1 раунд при провале или просто получает половину урона при успехе.

Сверхновая **Небесная, Боевое, 4**

Область: Сфера радиусом в 8 метров, с центром в пределах досягаемости

Взрыв ослепительного света заполняет область. Каждое существо в области, кроме тебя, получает 2d6 + 2 урона и должно пройти проверку Силы. Оно *ослеплено* на 1 раунд при провале или просто получает половину урона при успехе.

Солнечный Луч **Небесная, Боевое, 5**

Область: Линия, 25 метров длиной и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах досягаемости

Ты испускаешь луч сияющего, обжигающего света из ладони, нанося 3d6 + 3 урона всему в области. Каждое существо, получившее урон, должно пройти проверку Силы. Оно *ослеплено* на 1 минуту при провале или просто получает половину урона при успехе.

Некромантия

Некромантия разрушает круговорот жизни и смерти, создавая существ, которые существуют между обоими состояниями. Её тайны скрыты в нечестивых фолиантах или выгравированы на стенах древних гробниц, поэтому ищущие должны отважиться перехитрить орды нежити и запятнать себя скверной, чтобы овладеть такой магией.

Пределы контроля

У тебя может быть количество *принуждённых* немёртвых существ, созданных твоими заклинаниями Некромантии, равное Мощи. Если создание новой нежити заставит превысить этот лимит, *принуждение* автоматически снимается с *принуждённого* наиболее долгий срок существа.

Сокрытие от Нежити **Некромантия, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты скрываешься от нежити на всё время действия заклинания. Эффект немедленно прекращается, если ты атакуешь.

Призрачная Хватка **Некромантия, Боевое, 0**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Дымчатая ладонь мчится к цели. Соверши атаку Интеллектом против её Ловкости. При успехе цель получает 1d3 урона и совершает атаки с 1 помехой на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Оживление Трупа **Некромантия, Бытовое, 1**

Цель: Один труп Размера ½ или 1 в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты касаешься цели. Если ты сосредотачиваешься и поддерживаешь контакт с целью в течение 1 минуты, она становится *принуждённым* **живым трупом** своего Размера.

Размен: Ты можешь потратить применение этого заклинания для сотворения *Призрачной Хватки*.

Могильная Хватка **Некромантия, Боевое, 1**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 5 метров, с центром в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания тьма заполняет область; костяные когти и гниющие руки восстают из земли, становящейся пересечённой местностью. Каждое существо в области при сотворении заклинания или находящееся в ней в конце раунда должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и *обездвижено* на время действия заклинания. Если оно уже было *обездвижено*, то оно получает 1d6 урона дополнительно вместо того. Существо может использовать действие, чтобы вырваться, удаляя *неподвижность*.

Жатва Душ **Некромантия, Боевое, 1**

Цель: Одно существо, убитое не позднее 1 раунда назад, в пределах ближней дистанции

Длительность: 4 часа; см. описание

Сгусток тусклого света всплывает над целью и летит к тебе, кружась вокруг всё время действия заклинания. Ты можешь использовать действие, чтобы немедленно прервать эффект и исцелить урон, равный своему Исцелению. До окончания эффекта цель невозможно вернуть к жизни любым способом.

Костяные Осколки **Некромантия, Боевое, 2**

Цель: Одно существо с костями в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 + 5 урона. Если этот урон приводит жертву к *беспомощности*, она мгновенно умирает, а её кости взрываются конусом, 3 метра длиной, исходящим из точки в её пространстве. Всё в области получает 1d6 урона; существа, прошедшие проверку Ловкости, урона не получают.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Вопящий Череп **Некромантия, Боевое, 2**

Цель: Точка в пространстве в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута; см. описание

В воздухе, с центром в цели, появляется человеческий череп. Он обладает чертой «летун», Защитой 20 и Здоровьем 10. Когда сумма нанесенного ему урона становится равна Здоровью, череп рассыпается и эффект прекращается незамедлительно.

Сотворяя заклинание, ты можешь заставить череп переместиться до 10 метров и вопить; ты также можешь делать это, используя действие или спровоцированное действие в свой ход всё время действия заклинания. Вопль распространяется в сфере радиусом в 3 метра, с центром на черепе. Каждое слышащее существо в области должно пройти проверку Силы или получить 1d6 + 1 урона.

Вытягивание Магии **Некромантия, Боевое, 3**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 урона, а ты восстанавливаешь применение одного заклинания ранга 1 и ниже.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно, а ты восстанавливаешь применение одного заклинания ранга 2 и ниже, вместо вышеуказанного.

Источник Тьмы **Некромантия, Бытовое, 3**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

В исходной точке возникает символ. Когда во время действия заклинания существо в области получает урон, оно получает 2d6 урона дополнительно.

Запечатывание Врат Преисподней **Некромантия, Боевое, 4**

Область: Сфера радиусом в 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Пряди некромантической энергии заполняют область. Во время действия заклинания нежить в области совершает атаки и проверки с 1 преимуществом, а живые существа в области, кроме тебя, совершают атаки и проверки с 1 помехой. Также, живые существа Размера 1 и ½, умирающие в области, становятся *принуждёнными* **живыми трупами**.

Армия Мертвых **Некромантия, Бытовое, 5**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 2 метра, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 час

Область становится пересечённой местностью на время действия заклинания. В конце раунда, в котором заклинание было сотворено, из земли вырываются 2d6 *принуждённых* **живых трупов**. С точки зрения контроля, все живые трупы, созданные этим заклинанием, считаются одним существом. Эффект прекращается, когда последний из этих трупов будет уничтожен.

Огонь

Магия Огня создаёт и подчиняет пламя. Открытие этой традиции, часто связанное с гением, усиливает твоё внутреннее непостоянство: кожа становится горячей на ощупь, глаза буквально пылают от гнева, и ты всегда находишься на грани выхода из себя.

Подчинение Пламени **Огонь, Бытовое, 0**

Цель: Один горючий объект Размера 1 и меньше в пределах ближней дистанции

Цель загорается или ты гасишь пламя, если она уже горит.

Пламенная Стрела **Огонь, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах дальней дистанции

Ты пускаешь в цель сгусток огня. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Огненный Выдох **Огонь, Боевое, 1**

Цель: Конус, 3 метра длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Пламя срывается с твоей руки, нанося 3d6 урона всему в области. Каждое существо в области получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Метеор **Огонь, Боевое, 1**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Ты мечешь раскаленный камень. Когда он достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, он взрывается. Пламя заполняет сферу радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта, нанося 2d6 + 2 урона всему в области. Каждое существо в области получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Защита от Огня **Огонь, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. На время действия заклинания она получает половину урона от огня.

Жгучий Залп **Огонь, Боевое, 2**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах средней дистанции

Ты пускаешь три сгустка огня, распределяя между целями на твой выбор. За каждый из них соверши по атаке Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 + 1 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d3 урона дополнительно.

Пламенный Покров **Огонь, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания тебя окутывает пламя, освещая всё в радиусе 10 метров вокруг. Пламя согревает, но не наносит вреда тебе и ничему из того, что ты держишь или несёшь на себе.

Во время действия заклинания ты получаешь половину урона от холода и не можешь получить усталость от пониженных температур окружающей среды. Также, когда существо касается тебя или получает успех при атаке оружием ближнего боя, оно получает 1d6 урона огнём.

Огненный Шар **Огонь, Боевое, 3**

Цель: Точка в пространстве в пределах дальней дистанции

Ты бросаешь клубок огня. Когда он достигает назначения или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, он взрывается. Пламя заполняет сферу радиусом в 5 метров, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта, нанося 5d6 урона всему в области. Каждое существо в области получает половину урона, пройдя проверку Ловкости.

Испепеление **Огонь, Боевое, 3**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Цель тлеет и собирается вспыхнуть. Соверши атаку Волей против её Ловкости. При успехе цель получает 4d6 урона и загорается.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Огненная Стена **Огонь, Боевое, 4**

Область: Изменяемая линия, 10 метров длиной, 5 метров высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания область заполняет пламя, частично застилая всё в ней и за ней. Существа и объекты, находившиеся в области при сотворении заклинания или входящие в неё, получают 3d6 урона. В конце каждого раунда во время действия заклинания, каждое существо и горючий объект в области получают 3d6 урона, и каждый в пределах ближней дистанции от края области получает 1d6 урона, если не пройдет проверку Силы.

Подчинение Огненного Гения **Огонь, Бытовое, 5**

Цель: Куб огня, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

В конце раунда, в котором ты сотворяешь заклинание, целевой куб становится **огненным гением** Размера 2. Ты не можешь произвольно прервать это заклинание. Когда гений является, соверши атаку Волей против его Воли. При успехе гений *принужден* на все время действия, но при провале становится враждебен.

Очарование

Магия Очарования искажает эмоции других существ, чтобы сделать их послушными слугами.

Некоторые открывают традицию у фей, использующих её для обмана смертных. Такие существа могут обучать традиции людей, с которыми они дружат, или в обмен на услугу. Определённые реликвии, особенно венцы и медальоны, могут открыть традицию. Немногие открывают её посредством врождённых психических способностей.

Околдовывание **Очарование, Боевое, 0**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах дальней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Интеллекта цели. При успехе цель перемещается вплоть до своей Скорости.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Впечатление **Очарование, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания существа, которых обычно привлекают твои сородичи, совершают атаки против тебя с 1 помехой.

Обаяние **Очарование, Боевое, 1**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *очарована* на 1 час или пока не получит урон.

Атака 20+: Цель *очарована* на 1d6 часов или пока не получит урон, вместо вышеописанного.

Приказ **Очарование, Боевое, 1**

Цель: Одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если цель *очарована*, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом. При успехе цель *принуждена* на 1 раунд.

Атака 20+: Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.

Вопрос **Очарование, Боевое, 1**

Цель: Одно видящее, слышащее и понимающее тебя существо в пределах ближней дистанции

Ты задаешь цели вопрос и совершаешь атаку Интеллектом против её Воли. При успехе цель должна отвечать правдиво и наиболее полно.

Атака 20+: Цель *испугана* на 1 раунд.

Принуждение **Очарование, Боевое, 2**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *принуждена* на 1 минуту или пока не получит урон.

Атака 20+: Цель *принуждена* на 1 час или пока не получит урон, вместо вышеописанного.

Узы Разума **Очарование, Боевое, 2**

Цель: Одно видящее и слышащее тебя существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *ошеломлена* на 1 минуту или пока не получит урон. Пока цель *ошеломлена* подобным образом, ты совершаешь атаки с 1 преимуществом при социальном взаимодействии с ней.

Атака 20+: Пока цель *ошеломлена* подобным образом, она также становится *оцепеневшей*.

Трепет **Очарование, Боевое, 3**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *обездвижена* на 1 минуту; пока цель *обездвижена* подобным образом, она также *испугана*. Один раз за раунд, когда цель получает урон, она может пройти проверку Воли, удаляя *неподвижность* при успехе.

Атака 20+: Цель также падает *навзничь* и не может подняться, пока *обездвижена* подобным образом.

Внушение **Очарование, Боевое, 3**

Цель: Одно видящее и слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель получает оцепенение на всё время действия заклинания или пока не получит урон.

Если ты сосредотачиваешься на протяжении всей минуты, опиши последовательность действий, явно не приводящую к смерти и укладывающуюся во фразу-две. Затем опиши условие выполнения этих действий, вроде посещения определенного места или определенного слова или фразы. Если внушенные действия могут быть опасны для самой цели, её любимых или имущества, цель может пройти проверку Воли и при успехе не исполняет внушённое. Иначе, она должна исполнить предписанные действия при выполнении условия в любой момент в течение следующих 8 часов. Как только цель выполняет внушение, эффект прекращается.

Завлекание **Очарование, Боевое, 4**

Цель: Любое количество существ в пределах ближней дистанции

Каждая цель должна пройти проверку Воли с 1 помехой. При провале она *очарована*, пока ты не атакуешь её или не завершишь отдых. Пока существо *очаровано* подобным образом, оно также становится *ослаблено*, если находиться за пределами ближней дистанции от тебя.

Порабощение **Очарование, Боевое, 5**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. Если ты или члены твоей группы атаковали цель со времени последнего отдыха, ты совершаешь атаку с 1 помехой. При успехе цель *очарована*. Цель не стареет, пока *очарована* подобным образом. Когда она получает урон, цель может пройти проверку Воли, удаляя немощь при успехе.

Пока ты в пределах дальней дистанции от цели, *очарованной* подобным образом, ты можешь использовать действие, чтобы совершить атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *принуждена* на 1 минуту.

Атака 20+: Если результат изначальной атаки был 20 и выше, и превзошёл целевое число на 5, ты совершаешь атаки против Воли для *принуждения очарованной* цели с 2 преимуществами.

Первобытная традиция

Заклинания Первобытной традиции создают связь с животными и пробуждают в заклинателях звериные черты.

Большинство из тех, кто открыл для себя Первобытную магию, служат и общаются с богами Старой Веры. Другие могли прийти к её могуществу через чтение рун, начертанных на старых монолитах, изучение наскальных рисунков, оставленных зверолюдами, или одержимость одним из природных духов, населяющих самые дикие места.

Чем больше ты изучаешь Первобытную магию, тем более животным становится твой внешний вид. Волосы на теле часто растут более густо, а цвет глаз меняется на янтарный, серебристый или ярко-золотой.

Внутренний Зверь **Первобытная, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Твои глаза светятся, тело покрывается мехом, ногти превращаются в когти, а зубы в клыки. На время действия заклинания ты получаешь темнозрение и бонус +2 к Скорости, а твои атаки невооруженным ударом и природным оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Сокрытие от Животных **Первобытная, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты скрываешься от всех животных на время действия заклинания. Эффект немедленно прекращается, если ты атакуешь.

Звериная Речь **Первобытная, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь общаться с любым слышащим тебя животным.

Друг Зверей **Первобытная, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе животное в пределах ближней дистанции

Длительность: До завершения отдыха; см. описание

Соверши атаку Волей против Воли цели. Ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, если ты находишься под действием заклинания *Звериной Речи*. Если Здоровье цели выше твоего, заклинание проваливается и применение расходуется впустую.

При успехе цель *очарована*, пока ты не завершишь отдых. Оно сопровождает тебя в приключениях и помогает, чем может, хотя и остается под управлением мастера.

У тебя может быть количество *очарованных* подобным образом животных, равное твоей Мощи. Если применение заклинания заставит превысить этот лимит, *очарование* автоматически снимается с *очарованного* наиболее долгий срок существа.

Атака 20+: Цель становится *очарованной* постоянно.

Призыв Малого Животного **Первобытная, Бытовое, 1**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

В области появляется *принуждённое* **малое** или **крошечное животное**. Крошечное животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Вид животного соответствует биому, в котором ты сотворяешь заклинание. Когда эффект прекращается или животное становится *беспомощным*, оно возвращается туда, откуда пришло.

Призыв Среднего Животного **Первобытная, Бытовое, 2**

Область: Куб пространства, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

Заклинание работает, как *Призыв Малого Животного*, за исключением того, что в области появляется *принуждённое* **среднее**, **малое** или **крошечное животное**. Малое или крошечное животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Лютый Зверь **Первобытная, Бытовое, 2**

Цель: Ты или одно животное в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Цель становится диким зверем. На время действия заклинания Размер цели увеличивается до 1, или увеличивается на 1, если Размер равен 1 и больше, а её атаки невооруженным ударом и природным оружием наносят 1d6 урона дополнительно.

Призыв Крупного Животного **Первобытная, Бытовое, 3**

Область: Куб пространства, 2 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

Заклинание работает, как *Призыв Малого Животного*, за исключением того, что в области появляется *принуждённое* большое, среднее или малое животное. Среднее или малое животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Наскок **Первобытная, Боевое, 3**

Требования: Ты должен быть под воздействием заклинания *Внутреннего Зверя*.

Ты перемещаешься вплоть до удвоенной Скорости. В любой момент этого перемещения, ты можешь совершить атаку невооруженным ударом или природным оружием против цели в пределах досягаемости, используя Волю вместо обычно используемого атрибута. При успехе цель получает урон от атаки плюс 4d6 урона дополнительно и падает *навзничь*.

Зов Природы **Первобытная, Бытовое, 4**

Цель: До пяти существ в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Цели приобретают звериные черты. На время действия заклинания каждая цель получает бонус +10 к Здоровью и бонус +2 к Скорости, и наносит 1d6 урона дополнительно атаками невооруженным ударом и природным оружием.

Призыв Огромного Животного **Первобытная, Бытовое, 5**

Область: Куб пространства, 3 метра стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 час

Заклинание работает, как Призыв Малого Животного, за исключением того, что в области появляется *принуждённое* огромное, большое или среднее животное. Большое или среднее животное может получить одну из следующих черт: скалолаз, летун, пловец или ядовитый.

Песнь

Заклинания Песни вплетают магию в музыку, чтобы воздействовать на умы тех, кто её слышит. Для сотворения заклинаний традиции необходимо петь или играть музыку.

Перенаправление Голоса **Песнь, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания всё, что ты скажешь или споёшь, может быть услышано на расстоянии вплоть до 1,5 километров.

Песнь Дружбы **Песнь, Боевое, 0**

Цель: Каждое слышащее тебя существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час; см. описание

Ты сосредотачиваешься на протяжении минуты, во время чего поёшь. Когда ты закончишь, каждая цель должна пройти проверку Воли. При провале она *очарована* на 1 час или пока не получит урон.

Песнь Отваги **Песнь, Бытовое, 1**

Цель: Каждое слышащее тебя существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания каждая цель не может быть *испугана*, *очарована* или *принуждена*, пока остается в пределах ближней дистанции от тебя и может тебя слышать. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Вдохновения **Песнь, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

При сотворении заклинания и в каждый свой ход во время действия заклинания, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель совершает следующую атаку или проверку с 2 преимуществами. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Доблести **Песнь, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

При сотворении заклинания и в каждый свой ход во время действия заклинания, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель наносит 1d6 урона дополнительно при атаке оружием на 1 раунд. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Покорения **Песнь, Боевое, 2**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли или стать очарованной на время действия заклинания. Пока цель *очарована* подобным образом, она может предпринимать только медленные ходы и должна двигаться к тебе в свой ход, если дальше 10 метров от тебя.

Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Песнь Исцеления **Песнь, Бытовое, 2**

Цель: Каждое слышащее тебя существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Ты сосредотачиваешься на протяжении минуты, во время чего поёшь. Когда ты заканчиваешь, каждая цель, находившаяся в пределах ближней дистанции от тебя на протяжении всего исполнения, исцеляет урон, равный своему Исцелению.

Песнь Оскорбления **Песнь, Боевое, 3**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли. Она становится невосприимчива к этому применению заклинания при успехе, или *ослаблена* на всё время действия заклинания при провале. Будучи *ослабленным* таким образом, существо также *замедлено*.

Песнь Ужаса **Песнь, Боевое, 3**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли. Она становится невосприимчива к этому применению заклинания при успехе, или *испугана* на всё время действия заклинания при провале. Будучи *испуганным* таким образом, существо должно использовать действие в каждом ходу, чтобы убегать от тебя самым безопасным из доступных путей. Если существо не может слышать тебя в конце раунда, оно удаляет эту немощь.

Песнь Дремоты **Песнь, Боевое, 4**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

При сотворении заклинания и при сосредоточении на нём, выбирай одно слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции. Цель должна пройти проверку Воли. Она становится невосприимчива к этому применению заклинания при успехе, или *замедлена* на всё время действия заклинания при провале. Будучи *замедленным* таким образом, существо также получает *усталость*. Если существо не может слышать тебя в конце раунда, оно удаляет эти немощи. Если цель уже *замедлена*, она *засыпает* на 1 час.

Песнь Героев **Песнь, Бытовое, 5**

Цель: До трёх слышащих тебя существ в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На время действия заклинания или пока не перестанет слышать тебя, каждая цель получает бонус +20 к Здоровью и бонус +2 к Скорости, и совершает атаки и проверки с 2 преимуществами. Эффект незамедлительно прекращается, если ты прекращаешь петь или сотворяешь другое заклинание.

Предвидение

Магия Предвидения раскрывает возможное будущее и далёкое прошлое. Те, кто открывают для себя эту традицию, часто рождаются с талантом видеть прошлые и будущие события или осознают это благодаря скрытой психической способности. В очень редких случаях магия Предвидения является результатом сверхъестественного дара.

Подслушивание **Предвидение, Бытовое, 0**

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Выбери видимую тебе точку в пространстве в пределах дальней дистанции. На время действия заклинания ты слышишь, что там происходит, словно находишься там.

Прозрение **Предвидение, Бытовое, 0**

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, когда совершаешь атаку или проверку. Ты бросаешь d20 дважды и выбираешь больший результат.

Прогноз **Предвидение, Бытовое, 1**

Требования: Ты должен использовать гадательные инструменты: карты, кости, заварку или палочки с зарубками.

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Сосредотачиваясь, ты используешь гадательные инструменты, чтобы получить знание о будущем. В конце этого времени задай мастеру один вопрос, на который можно ответить «да» или «нет». Мастер обязан отвечать правдиво.

Предсказание **Предвидение, Бытовое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Во время действия заклинания, когда цель совершает атаку или проверку и может тебя слышать, она совершает бросок с 3 преимуществами.

Психометрия **Предвидение, Бытовое, 1**

Цель: Один объект в пределах досягаемости

Ты касаешься цели и узнаешь 1d6 фактов о ней, вроде личности предыдущего владельца; проклят, одержим, зачарован объект или нет; как предыдущий владелец приобрел или потерял предмет; где он был сделан.

Чтение **Предвидение, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Сосредотачиваясь, ты читаешь по ладони цели. В конце этого времени, ты получаешь подсказки о будущем цели. Цель получает шесть догадок, остающиеся на 1 час или пока не будут потрачены. Когда она совершает атаку или проверку, она может потратить одну догадку, чтобы совершить бросок с 2 преимуществами.

Истинный Слух **Предвидение, Бытовое, 2**

Длительность: 1 час

Во время действия заклинания ты понимаешь устную речь на всех языках и можешь определять ложь на слух.

Прозрение Будущего **Предвидение, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания твои перемещения не провоцируют свободных атак, атаки против тебя совершаются с 2 помехами, а ты проходишь проверки Ловкости при сопротивлении атакам и прочим вредоносным эффектам с 2 преимуществами.

Нахождение **Предвидение, Бытовое, 3**

Длительность: 1 час; см. описание

Ты сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой ты представляешь существо или объект. Ты можешь представлять конкретную вещь, к примеру, кубок, из которого в последний раз пил монарх, или обобщенную категорию, к примеру, ловушку. Когда ты закончишь, на время действия заклинания ты знаешь местоположение выбранного объекта, находясь в пределах средней дистанции от него. Во время действия заклинания он не может быть от тебя скрыт. Ты также узнаёшь, как добраться до выбранного существа или объекта. Если под описание подходит множество объектов, ты узнаешь местоположение каждого.

Видение **Предвидение, Бытовое, 4**

Длительность: 1 час; см. описание

Во время действия заклинания ты получаешь следующие достоинства:

- Ты видишь в областях теней и темноты, как на свету.
- Ты можешь видеть сквозь укрытия, маскировку и замечаешь невидимок.
- Ты видишь ауры вокруг объектов, затронутых магическими эффектами, и автоматически распознаешь иллюзии, созданные заклинаниями соответствующей традиции.
- Ты видишь истинный облик существ под воздействием заклинаний Метаморфизма.
- Ты можешь использовать действие, чтобы смотреть сквозь непрозрачные материалы, пока сосредотачиваешься. Ты можешь видеть сквозь 1 метр дерева, 30 см камня или 2,5 см металла.

Ясновидение **Предвидение, Бытовое, 5**

Цель: Один хрустальный шар в пределах досягаемости

Длительность: Сосредоточение, до 1 часа; см. описание

Ты касаешься цели и сосредотачиваешься в течение 1 минуты, во время которой ты представляешь место, виденное тобой хоть раз, вмещающееся в куб стороной 10 метров и находящееся в пределах 1,5 километров от тебя. В конце этого времени хрустальный шар наполняется туманом, затем проясняется и показывает представленное место. Шар показывает это место каждому, кто может видеть, всё время действия заклинания.

Преображение

Магия Преображения изменяет основополагающие возможности существ и наделяет их новыми свойствами, способностями или чертами. Опытные заклинатели обычно изучают эту традицию; и ведьмы, и волшебники ценят преимущества, которые её заклинания предоставляют им и их союзникам.

Поскольку магия Преображения усиливает и изменяет, считается, что она задействует более хаотические аспекты магической энергии. Некоторые, изучающие эту традицию, открывают её после воздействия чистой, неконтролируемой магии, что ещё раз подтверждает эту теорию.

Изучение такой магии часто приводит к физическим изменениям. Сначала они незаметны: исчезает шрам или прыщик, смягчаются черты лица. Всестороннее изучение ведёт к более глубоким изменениям; ты можешь потерять все пигменты своего тела или приобрести нечёткие черты лица. Ходят слухи, что у самых могущественных мастеров магии Преображения вообще нет лиц.

Постижение **Преображение, Бытовое, 0**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты

Ты касаешься цели. Если она знает хотя бы один язык, ты можешь общаться с целью всё время действия, пока поддерживаешь с ней физический контакт, невзирая на то, знаешь ли ты тот язык или нет.

Искажение Внешности **Преображение, Бытовое, 0**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, размывая её внешность. Во время действия заклинания, когда цель пытается скрыться, она совершает проверки Ловкости с 1 преимуществом, а видящие цель существа, совершая атаки против её Защиты или ловкости, делают броски с 1 помехой.

Усиление Ощущений **Преображение, Бытовое, 1**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она получает бонус +5 к Восприятию и может видеть в областях, застланных тьмой и тенями, как на свету; однако, она проходит проверки при сопротивлении о*слеплению* и *оглушению* с 1 помехой.

Паучьи Лапы **Преображение, Бытовое, 1**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может перемещаться по стенам, потолкам и выступам с полной Скоростью, не проходя проверок на лазание.

Приспособление к Воде **Преображение, Бытовое, 1**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может дышать водой так же легко, как и воздухом, перемещаться с полной Скоростью, плавая, не проходя проверок на плавание.

Укрепление Атрибута **Преображение, Бытовое, 2**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Выбери Силу, Ловкость, Интеллект или Волю. Во время действия заклинания, когда цель совершает атаку или проверку с использованием выбранного атрибута, она делает бросок с 1 преимуществом.

Укрепление Защиты **Преображение, Бытовое, 2**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания цель получает бонус +5 к Здоровью, а атаки против неё совершаются с 1 помехой.

Изменение Размера **Преображение, Бытовое, 3**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели, которая вырастает или уменьшается и пребывает в своём новом Размере всё время действия заклинания. Все, что цель держит или несёт на себе также растет или уменьшается, подгоняясь под новый размер, хотя, если такой объект покидает цель, он немедленно возвращается в обычное состояние.

Если цель растёт, её Размер удваивается и она получает бонус +10 к Здоровью. Атаки оружием наносят 1d6 урона дополнительно, если новый Размер равен 3 и меньше, или 2d6 урона дополнительно, если новый Размер равен 4 и больше. Если пространство, занимаемое целью, недостаточно велико для нового Размера, цель получает 5d6 урона и эффект мгновенно прекращается.

Если цель уменьшается, её Размер уполовинивается. Она наносит половину урона оружием, совершает атаки и проверки Силы с 1 помехой и совершает атаки и проверки Ловкости с 1 преимуществом.

Регенерация **Преображение, Бытовое, 3**
Цель: Одно живое существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания цель исцеляет урон, равный половине Исцеления, в конце каждого раунда.

Подвижность **Преображение, Бытовое, 4**
Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Во время действия заклинания она может перемещаться с полной Скоростью по пересечённой местности, перемещаться сквозь пространства, занятые другими существами, несмотря на их Размер и без помех проходить в отверстия, по крайней мере, 2,5 см шириной. Также, во время действия заклинания цель не может упасть *навзничь* и невосприимчива к *замедлению*, *захвату* и *обездвиживанию*.

Пробуждение Потенциала **Преображение, Бытовое, 5**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели. Выбери Силу, Ловкость, Интеллект или Волю, и брось 1d6. Цель получает бонус к выбранному атрибуту, равный результату броска, вплоть до максимума в 20, на всё время действия заклинания. Это увеличение также влияет на связанные с атрибутом характеристики.

Природа

Магия Природы — древняя традиция, способствующая росту и уходу за землёй. Заклинания природы позволяют заклинателям управлять растениями и использовать их силу для защиты. Неправильное использование магии может привести к тому, что мир лишится её силы.

Приверженцы Старой Веры — самые типичные пользователи магии Природы. Они рассматривают заклинания традиции, как выражение своей религии и включают их в свои обряды.

Непереносимость брони

Тем, кто связан с традицией Природы, необходимо сохранять близость к природе. Таким заклинателям противопоказана тяжёлая броня. Ты не можешь сотворять заклинания природы, нося тяжёлую броню.

Волшебные Жёлуди **Природа, Боевое, 0**

Цель: До пяти желудей, орехов или семян в пределах досягаемости

Длительность: 1 час; см. описание

Ты касаешься целей, наделяя каждую магией на время действия заклинания или пока существо не атакует ей. Существо атакует жёлудем, кидая его в существо или объект в пределах ближней дистанции, совершая атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе цель этой атаки получает 1d3 урона и замедлена на 1 раунд. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она укореняется в земле и навсегда становится растением.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Дубовая Кора **Природа, Бытовое, 0**

Длительность: 1 час

Во время действия заклинания ты получаешь бонус +2 к Защите и, пытаясь спрятаться в лесу, проходишь проверки Ловкости с 1 преимуществом.

Исцеляющие Ягоды **Природа, Бытовое, 1**

Цель: До трех свежих ягод в пределах досягаемости

Длительность: 8 часов; см. описание

Ты касаешься целей, наделяя каждую магией на время действия заклинания или пока она не будет употреблена. Живое существо может использовать действие, чтобы употребить такую ягоду, исцеляя урон, равный половине своего Исцеления.

Разрастание **Природа, Бытовое, 1**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 час

Вьюнки и сорняки заполняют область, становящуюся пересечённой местностью на время действия заклинания. Когда эффект прекращается, эта растительность вянет и умирает.

Дубинка **Природа, Бытовое, 1**

Цель: Одна дубинка или посох у тебя в руках

Длительность: 1 час; см. описание

Ты наделяешь цель магией на время действия заклинания или пока не бросишь её. Пока ты держишь цель, ты получаешь бонус +2 к Скорости, а твои атаки ей наносят 1d6 урона дополнительно.

Опутывающие Лозы **Природа, Боевое, 2**

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции

Под целями вырастают лозы. Каждая цель должна пройти проверку Ловкости или стать *обездвиженной* на 1 минуту. Она может использовать действие, чтобы удалить немощь, срывая лозы.

Жгучие Шишки **Природа, Боевое, 2**

Цель: До пяти шишек, орехов или семян в пределах досягаемости

Длительность: 8 часов; см. описание

Ты касаешься целей, наделяя каждую магией на время действия заклинания или пока существо не атакует ей. Заряженный предмет освещает всё вокруг в радиусе 5 метров. Существо может атаковать целью, кидая её в существо или объект в пределах средней дистанции, совершая атаку Ловкостью против Ловкости цели. При успехе цель этой атаки получает 1d6 урона, а всё в пределах 1 метра от неё получает 1d3 урона разлетающимися искрами.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Ежевичник **Природа, Бытовое, 3**

Область: Круг на поверхности, радиусом в 10 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Ежевичник с бритвенно-острыми шипами заполняет область, становящуюся пересечённой местностью на время действия заклинания. Когда эффект прекращается, ежевика вянет и умирает. Любое существо, входящее в область или перемещающееся в ней, должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, получая 1d6 урона при провале.

Прогулка по Лесу **Природа, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

Ты, вместе со всем, что держишь и несёшь на себе, становишься ярко-зеленым на всё время действия заклинания. Во время действия заклинания ты можешь войти в пространство, занятое растением твоего Размера и больше, и немедленно выйти в свободное пространство из другого растения твоего Размера и больше, в пределах средней дистанции от того, в которое ты вошёл.

Гнев Природы **Природа, Боевое, 4**

Цель: До пяти существ в пределах средней дистанции

Хлещущие лозы наносят 3d6 урона каждой цели. Каждая цель должна пройти проверку Ловкости. При провале цель перемещается на 6 метров в направлении на твой выбор и *обездвижена* на 1 минуту. Цель может использовать действие, чтобы пройти проверку Силы с 1 помехой, удаляя немощь при успехе.

Обличье Стража Дубравы **Природа, Бытовое, 5**

Длительность: 1 минута

Ты превращаешься в могучее живое дерево. Во время действия заклинания ты не можешь сотворять заклинания, но получаешь все следующие достоинства:

- Ты получаешь бонус +3 к Защите и бонус +15 к Здоровью, а твой Размер удваивается.
- Ты совершаешь атаки и проверки Силы с 1 преимуществом.
- Твои ветви считаются оружием ближнего боя, наносящим 3d6 урона.
- Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы потратить применение заклинания Природы. Поступив так, ты продляешь действие заклинания на количество минут, равное рангу заклинания.

Проклятия

Магия Проклятий, которой часто учат карги и падшие ведьмы, сеет несчастья и горе, лишая жертву жизненных сил, храбрости и даже формы.

Снятие проклятий

Всё, что способно прекратить действие заклинания, может снять проклятие, созданное этой традицией. Ты можешь использовать действие, чтобы снять проклятие, если видишь цель в пределах средней дистанции.

Ритуальные Куклы

Ты можешь создать ритуальную куклу, связанную с одним существом. Чтобы сделать куклу, ты должен потратить специальные ингредиенты стоимостью 1 сш и частицу тела существа, например, кусочек ногтя, волос или каплю крови. На изготовление куклы уходит 1 час. Пока ты держишь куклу, ты совершаешь атаки заклинаниями Проклятия против этого существа с 1 преимуществом, а оно проходит проверки при противостоянии твоим заклинаниям Проклятия с 1 помехой.

Порча **Проклятия, Боевое, 0**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель проклята на 1 минуту или пока не получит урон. Цель *ослаблена*, пока проклята, а ты совершаешь атаки против неё с 1 преимуществом.

Атака 20+: Цель также *ошеломлена* на 1 раунд.

Сыпь **Проклятия, Боевое, 0**

Цель: Одно живое существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе тело цели покрывается зелёными гноящимися волдырями. Цель получает 1d3 урона от болезни и *испугана* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель *испугана* на 1 минуту.

Пугалка **Проклятия, Боевое, 1**

Цель: Одно видящее тебя существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель *испугана* на 1 минуту. Будучи *испуганной* подобным образом, цель может использовать действие, чтобы пройти проверку Воли, удаляя немощь при успехе.

Атака 20+: Будучи *испуганной* подобным образом, цель также *ослаблена*.

Стреноживание **Проклятия, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель *замедлена* на 1 минуту.

Атака 20+: Цель также падает *навзничь* и не может встать, пока *замедлена* подобным образом.

Боль **Проклятия, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе, на 1 минуту, когда цель получает урон, она получает 1d6 урона дополнительно.

Атака 20+: В дополнение, на 1 минуту, когда цель получает урон, она *ошеломлена* на 1 раунд.

Уязвимость **Проклятия, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель проклята на 1 минуту. Пока цель проклята, атаки против неё совершаются с 1 преимуществом, а она проходит проверки при сопротивлении атакам с 1 помехой.

Атака 20+: Проклятье длится до твоей смерти или пока ты не снимешь его.

Слабость **Проклятия, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель проклята на 1 минуту. Пока цель проклята, она получает штраф –10 к Здоровью и совершает атаки и проверки Силы и Ловкости с 1 помехой.

Атака 20+: Проклятье длится до твоей смерти или пока ты не снимешь его.

Ужас **Проклятия, Боевое, 3**

Область: Конус, 10 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Волна ужаса захлёстывает область. Каждое существо в ней должно пройти проверку Воли, становясь *испуганным* на 1 минуту при провале. Будучи *испуганным* подобным образом, существо должно предпринимать быстрые ходы каждый раунд, используя действие, чтобы убегать от тебя самым безопасным из доступных путей. В конце каждого раунда, если от тебя к существу нет свободного пути и оно не видит тебя, оно может пройти проверку Воли, удаляя немощь при успехе.

Хряк **Проклятия, Боевое, 3**

Цель: До трех живых существ в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута; см. описание

Каждая цель должна пройти проверку Силы. При провале она превращается в свинью (**малое животное**) на всё время действия заклинания, вместе со всем, что держит и несет на себе. Пока цель превращена, она *испугана* и должна предпринимать быстрые ходы каждый раунд, используя действие, чтобы убегать от тебя самым безопасным из доступных путей. Эффект незамедлительно прекращается, когда цель получает урон.

Жаба **Проклятия, Боевое, 4**

Цель: Одно видимое тебе живое существо в пределах средней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели, с 3 преимуществами, если её Здоровье 40 и ниже. При успехе цель превращается в безвредную жабу (**крошечное животное**) и остаётся таковой, пока ты сосредотачиваешься, до 1 минуты.

Если твоё сосредоточение не прерывалось всё время действия заклинания, то проклятье длится до твоей смерти или пока ты не используешь действие, чтобы его снять. Проклятье также снимается девственницей, добровольно поцеловавшей цель.

Атака 20+: Проклятье автоматически длится до твоей смерти или пока ты не используешь действие, чтобы его снять, когда существо находится в пределах средней дистанции.

Окаменение **Проклятия, Боевое, 5**

Цель: Одно существо с материальным телом в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели, с 3 преимуществами, если её Здоровье 50 и ниже. При успехе цель получает 7d6 + 10 урона и *замедлена* на 1 минуту. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она мгновенно умирает, обращаясь в каменную статую.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно.

Разрушение

Обладатели магии Разрушения направляют её простой силой воли, заставляя существа и предметы взрываться, но при этом нанося вред себе. Цена этого волшебства проявляется многими ранами и травмами, поражающими их тела.

Разрыв **Разрушение, Боевое, 0**

Цель: Один объект Размера ½ и меньше в пределах ближней дистанции

Получи 1 урона. Цель получает урон, равный своему Здоровью.

Разорение **Разрушение, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Получи 1 урона. Цель получает 1d6 урона; если это существо, оно должно пройти проверку Силы, получая *усталость* на 1 минуту при провале.

Растворение **Разрушение, Боевое, 1**

Цель: Одно существо с материальным телом в пределах досягаемости

Получи 2 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 + 1 урона от твоего разъедающего касания и становится *ослаблена* на 1 минуту. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она мгновенно умирает, растекаясь жижей и оставляя имущество на поверхности в занимаемом пространстве.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Расщепление **Разрушение, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Получи 2 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 3d6 + 1 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Раскалывание **Разрушение, Боевое, 1**

Цель: Один видимый тебе объект из стекла, камня или металла в пределах средней дистанции

Получи 2 урона. Цель получает 3d6 урона. Если этот урон уничтожает цель, она взрывается в радиусе 2 метров от точки в своём пространстве, нанося летящими обломками 1d6 урона всему в области. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Сила Распада **Разрушение, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Получи 3 урона. Во время действия заклинания существа, получившие урон от твоих боевых заклинаний, получают 1d6 урона дополнительно.

Спровоцированное: Сотворяя боевое заклинание, наносящее урон, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание, которое будет действовать до конца раунда. Если цель получает урон от твоего заклинания, она получает 2d6 урона дополнительно.

Разъедание **Разрушение, Боевое, 2**

Цель: Одно существо с материальным телом в пределах ближней дистанции

Получи 3 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель *ослаблена* на 1 минуту. В конце каждого раунда, будучи *ослабленной* подобным образом, цель получает 1d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно в конце каждого раунда, будучи *ослабленной* подобным образом.

Подрыв **Разрушение, Боевое, 3**

Цель: Один видимый тебе объект Размера 1 и меньше, не бывший существом, в пределах средней дистанции

Получи 4 урона. Цель получает урон, равный своему Здоровью, а затем взрывается в радиусе 4 метров от точки в своём пространстве, нанося летящими обломками 6d6 урона всему в области. Каждое существо, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Испарение **Разрушение, Боевое, 3**

Цель: Одно существо с материальным телом или объект в пределах досягаемости

Получи 4 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 6d6 урона, начиная испаряться. Объект, уничтоженный этим уроном, разлетается в мельчайшую пыль. Существо, приведенное этим уроном к *беспомощности,* мгновенно умирает, становясь багровым облаком, частично застилающим занимаемое пространство на 1 раунд.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Уничтожение **Разрушение, Боевое, 4**

Цель: Одно видимое тебе существо или объект Размера 3 и меньше в пределах средней дистанции

Получи 5 урона. Цель получает 30 урона.

Дезинтеграция **Разрушение, Боевое, 5**

Цель: Одно видимое тебе существо с материальным телом или объект в пределах дальней дистанции

Получи 6 урона. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 9d6 урона. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она мгновенно умирает, обращаясь в горстку праха в занимаемом пространстве.

Атака 20+: Цель получает 3d6 урона дополнительно.

Руны

Заклинания Рун создают надписи, производящие магические эффекты. Рунную магию изобрели цверги или тролли. Многие из первых заклинаний Рун видны до сих пор, вырезанные на древних монолитах и на стенах пещер в старых горах. Открытие традиции может быть связано с обнаружением таких надписей.

Руна Поиска **Руны, Бытовое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, нанося на неё символ на всё время действия заклинания. Ты всегда знаешь текущее местоположение отмеченного существа или объекта.

Универсальный Переводчик **Руны, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты можешь прочитать любую видимую тебе надпись.

Клеймо Рока **Руны, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе ты связываешь цель с руной на 1 минуту. Один раз за раунд во время действия заклинания, когда цель получает урон, она получает 1d6 урона дополнительно от руны.

Огненный Знак **Руны, Бытовое, 1**

Цель: Точка в пространстве в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

На цели появляется горящий знак. При сотворении и далее в конце раунда во время действия заклинания, знак испускает пламя, заполняющее сферу радиусом в 2 метра, с центром в точке в пространстве цели, нанося 1d6 + 2 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости с 1 помехой, не получая урона при успехе.

Рунный Щит **Руны, Бытовое, 1**

Цель: Один щит в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты чертишь на цели руну, пребывающую там всё время действия заклинания. Существа совершают атаки оружием против носителя цели с 1 помехой.

Рунная Темница **Руны, Боевое, 2**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Кольцо пылающих знаков окружает цель, оставаясь на месте на всё время действия заклинания. Если цель покинет это пространство, пересекая руны, она должна пройти проверку Силы с 1 помехой. Она получает 6d6 урона при провале, или половину урона при успехе.

Руна Сокрытия **Руны, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, на которой появляется руна. Во время действия заклинания цель не воспринимается магией и, если в конце раунда находится в застланной области, автоматически скрывается, пока не использует действие или перемещение.

Символьная Ловушка **Руны, Бытовое, 3**

Цель: Круг радиусом в 4 метра, с центром на поверхности в пределах средней дистанции
Длительность: 1 минута

В исходной точке появляется руна, пребывающая там всё время действия заклинания. Когда существо перемещается в область снаружи и в конце раунда во время действия заклинания, от руны с треском бьют молнии, нанося 2d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости. Оно *обездвижено* на 1 раунд при провале или просто получает половину урона при успехе.

Руна Могущества **Руны, Бытовое, 3**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

На цели, в месте касания, появляется мерцающая руна. Во время действия заклинания цель совершает атаки и проверки Силы с 2 преимуществами, а её атаки оружием ближнего боя наносят 2d6 урона дополнительно.

Рунное Оружие **Руны, Бытовое, 4**

Цель: Одно оружие в пределах досягаемости
Длительность: 1 минута

Ты чертишь мерцающую руну на подходящем оружии. Во время действия заклинания атаки этим оружием наносят 3d6 урона дополнительно.

Руна Мощи **Руны, Бытовое, 5**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

На цели, в месте касания, появляется мерцающая руна. Во время действия заклинания цель совершает атаки и проверки с 2 преимуществами, получает бонус +20 к Здоровью и наносит 1d6 урона дополнительно к любой атаке, наносящей урон.

Тайная традиция

Тайная традиция — самая старая форма магии, известная смертным, она представляет собой сумму магических исследований, проводимых волшебниками на протяжении тысячелетий. Заклинания традиции воплощают собой надёжность, будучи переработанными и доведёнными до совершенства мастерами. Волшебники зачастую изучают Тайную традицию в первую очередь.

Волшебная Броня **Тайная, Бытовое, 0**

Требование: Ты не должен носить броню
Длительность: 4 часа

Невидимое силовое поле возникает вокруг тебя, предоставляя бонус +2 к Защите на время действия заклинания. Кроме того, на время действия заклинания обычные осадки не касаются тебя, лёгкий ветер не влияет на тебя, и тебя не утомляют холод и жара, хотя ты по-прежнему получаешь урон от холода и огня.

Волшебная Стрела **Тайная, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах дальней дистанции

С кончика твоего пальца срывается волшебная стрела. Она попадает автоматически, если путь от тебя к цели свободен. Цель получает 1d3 + 1 урона.

Волшебный Щит **Тайная, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания тебя защищает энергетический барьер, давая 1 помеху к атакам против твоей Защиты или Ловкости.
Спровоцированное: Когда существо совершает атаку против твоей Защиты или Ловкости, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание. Атаковавшее существо совершает атаку с 3 помехами, затем эффект прекращается.

Волшебный Взор **Тайная, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты видишь ауры вокруг существ, объектов и областей, затронутых магией. На усмотрение мастера, ты можешь также опознать традицию, к которой относится магия.

Точные Стрелы **Тайная, Боевое, 1**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах дальней дистанции

Семь волшебных стрел срываются с кончика твоего пальца, распределяясь между целями на твой выбор. Каждая стрела попадает автоматически, если путь от тебя к цели свободен. Цель получает 1 урона за каждую попавшую в неё стрелу.

Содействие Магии **Тайная, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания, сотворяя боевое заклинание, ты совершаешь атаку с 1 преимуществом, а проверки при сопротивлении этим заклинаниям проходятся с 1 помехой.

Разрывные Стрелы **Тайная, Боевое, 2**

Цель: До трёх существ или объектов в пределах дальней дистанции

Три волшебные стрелы срываются с кончика твоего пальца, распределяясь между целями на твой выбор. Каждая стрела попадает автоматически, если путь от тебя к цели свободен.

Каждая стрела наносит 1 урона своей цели, затем взрывается в радиусе 1 метра от точки в пространстве цели. Всё в области получает 1d6 + 1 урона, или половину урона при успешной проверке Ловкости.

Волшебная Молния **Тайная, Боевое, 3**

Область: Конус, 5 метров длиной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Молния наносит 5d6 урона всему в области. Каждое существо в области должно пройти проверку Ловкости, получая половину урона при успехе.

Разрушение Магии **Тайная, Бытовое, 3**

Цель: Куб, 5 метров стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции

Все эффекты, созданные заклинаниями ранга 3 и ниже, влияющие на что-либо в области, мгновенно прекращаются.

Обуздание Магии **Тайная, Бытовое, 4**

Длительность: см. описание

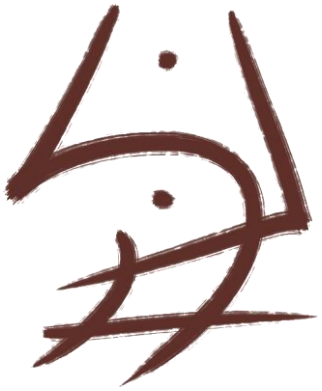
Брось 1d6 + 3, чтобы определить, сколько пунктов магической энергии ты обуздываешь. Эти пункты сохраняются до завершения отдыха или пока не будут истрачены. Пока у тебя остаётся хоть один пункт, ты не можешь сотворить *Обуздание Магии* снова. Ты можешь сотворить изученное заклинание, потратив количество пунктов, равное рангу заклинания (минимум 1), не расходуя применение этого заклинания.

Волшебное Возмездие **Тайная, Боевое, 5**

Длительность: 4 часа; см. описание

Ты получаешь бонус +5 к Защите на время действия заклинания. Когда в следующий раз существо в пределах ближней дистанции от тебя получит успех при атаке оружием против тебя, эффект прекращается и успех автоматически становится провалом. Атаковавшее существо должно пройти проверку Силы. При провале оно получает 10d6 урона, смещается на 2d6 метров от тебя и падает *навзничь*. При успехе оно получает половину урона.

Телепортация



Магия Телепортации обнаруживает бреши в реальности и открывает их достаточно широко, чтобы позволить путешественнику пройти в отдалённое место.

Отвергание **Телепортация, Бытовое, 0**

Цель: Один объект Размера 1 и меньше у тебя в руках

Цель телепортируется в свободное пространство в пределах средней дистанции.

Принесение **Телепортация, Бытовое, 0**

Цель: Один объект, который ты можешь удержать одной рукой, в пределах средней дистанции

Цель телепортируется тебе в руку, или к ногам, если руки заняты.

Деление **Телепортация, Боевое, 1**

Цель: Одно видимое тебе существо в пределах ближней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Силы цели. При успехе цель получает 3d6 урона. Если этот урон приводит цель к беспомощности, она разлетается на части, мгновенно умирая.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Лазейка **Телепортация, Бытовое, 1**

Область: Два куба, стороной 1 метр каждый, в пределах средней дистанции

Портал в 30 см шириной открывается в центре каждого куба, пребывая там всё время действия заклинания. Порталы не имеют толщины; всё, помещенное в один, моментально выходит из другого. При окончании эффекта порталы схлопываются, возможно, рассекая находящееся в них (на усмотрение мастера).

Обмен **Телепортация, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции

Ты меняешься местами с целью. Несогласная цель может пройти проверку Воли, не подвергаясь эффекту при успехе.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить это заклинание. Если ты делаешь так, цель должна быть в пределах ближней дистанции.

Удаление **Телепортация, Боевое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе ты касаешься цели и она телепортируется в видимое тебе свободное пространство на твердой поверхности в пределах средней дистанции.

Атака 20+: Место назначения находится в пределах крайней дистанции вместо вышеописанного.

Обход **Телепортация, Бытовое, 2**

Ты телепортируешься в видимое тебе свободное пространство в пределах дальней дистанции.

Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы сотворить это заклинание. Если ты делаешь так, то Место назначения находится в пределах средней дистанции вместо вышеописанного.

Безграничный Шаг **Телепортация, Бытовое, 3**

Длительность: 1 минута

В любой свой ход во время действия заклинания, ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы телепортироваться в видимое тебе свободное пространство в пределах средней дистанции.

Совмещение **Телепортация, Боевое, 3**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Соверши атаку Интеллектом против Воли цели. При успехе цель телепортируется в свободное пространство на твердой поверхности в пределах средней дистанции от тебя, частично с ней сливаясь. Она получает 6d6 урона и становится *обездвижена*. Единственным способом удалить эту немощь является разрушение объекта, слившегося с целью, или использование действия для отпиливания попавшей в плен конечности (с нанесением цели урона, равного её удвоенному Исцелению).

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно и также получает *оцепенение* на 1 раунд.

Портал **Телепортация, Бытовое, 4**

Область: Два куба, стороной 2 метра каждый, один исходящий из точки в пределах досягаемости, второй исходящий из точки в пределах крайней дистанции

Длительность: 1 минута

В центре каждого куба открывается портал, пребывая там всё время действия заклинания. Каждый портал 1 метр в ширину и 2 метра в высоту, но не имеет толщины. Портал имеет аверс и реверс, и может располагаться в любой плоскости. Всё, входящее в аверс одного портала, моментально оказывается в свободном пространстве у реверса другого, и наоборот.

Путешествие **Телепортация, Бытовое, 5**

Цель: До пяти согласных существ в пределах досягаемости

Ты касаешься каждой цели, называя один пункт назначения. Пройди проверку Интеллекта. Мастер может наложить одну или несколько помех, в зависимости от твоего знакомства с пунктом назначения. Если ты называешь несуществующее место, заклинание проваливается, расходуя применение.

При успехе цели телепортируются в пункт назначения.

При провале каждая цель телепортируется отдельно в место в 1d20 километрах от пункта назначения, на усмотрение мастера. Если результат броска равен 0 и ниже, каждая цель также получает 10d6 урона и 1 Безумия от пошедшего совсем не так заклинания. Если пункт назначения недостаточно велик, чтобы вместить цель, цель получает 5d6 урона, получает 1 Безумия и возвращается на исходную позицию. Если этот урон приводит цель к *беспомощности*, она умирает по прибытии, превращаясь в мешанину костей и тканей. Если пункт назначения не свободен — к примеру, находится внутри стены — цель сливается с заполняющим пространство материалом и мгновенно умирает.

Тень

Магия Тени создаёт и подчиняет тени и тьму.

Традиция Теней выходит за рамки того, что большинство считает темной магией, хотя её магии недостаёт разрушающего влияния таких заклинаний. Изучающие традиции темной магии часто дополняют свой арсенал заклинаниями Тени, чтобы скрыть свои действия и уничтожить врагов.

Некоторые считают, что традиция берёт своё начало в Преисподней, что её первые пользователи узнавали секреты от теней, обитающих на границах этого царства. Теневая магия теперь находит приверженцев по всему миру, от сумасшедших культистов до использующих магию воров и убийц, и заканчивая теми, кто просто хочет избежать привлечения внимания.

Изучение секретов Тени постепенно лишает тебя красок и жизненных сил. Твоя одежда быстрее выцветает, волосы теряют блеск, а цвет лица становится почти меловым. Ты находишь свет раздражающим и должен защищать глаза от чрезмерной яркости, обычно надевая плащ с капюшоном. Хотя тебе и становится некомфортно в освещённых местах, свет не причиняет тебе вреда..

Сумрачный Клинок **Тень, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Жгуты тьмы сплетаются в прочный клинок в твоей руке, существуя всё время действия заклинания или пока не покинет твою руку. Клинок является быстрым оружием для любой руки, со свойством «точность», наносящим 1d6 урона. Он наносит 1d6 урона дополнительно, когда ты успешно атакуешь цель, находящуюся в тенях или темноте. Сотворив заклинание, ты можешь совершить атаку клинком, созданным этим заклинанием.

Стена Тьмы **Тень, Бытовое, 0**

Область: Круг радиусом в 2 метра, в любой плоскости, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Область становится непрозрачной на всё время действия заклинания и полностью застилает всё внутри и по ту сторону, поглощая весь свет от естественных источников.

Тьма **Тень, Бытовое, 1**

Область: Сфера радиусом 5 метров, с центром в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 минута

Чернильная тьма заполняет область, полностью застилая её на всё время действия заклинания. Эта тьма поглощает весь свет от естественных источников и созданный заклинаниями ранга ноль, и препятствует всякому немагическому зрению, кроме истинного зрения.

Если ты сотворяешь заклинание на объект, которого касаешься, то область темноты перемещается вместе с ним. Если ты полностью укрываешь объект, то действие заклинания приостанавливается, пока его не откроют.

Темнозрение **Тень, Бытовое, 1**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, которая получает темнозрение на всё время действия заклинания.

Теневое Копье **Тень, Боевое, 1**

Цель: Одно существо в пределах средней дистанции

Сгусток чернильной тьмы срывается с твоей руки. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона и проходит проверки Восприятия с 3 помехами на 1 минуту.

Теневой Монстр **Тень, Бытовое, 2**

Область: Куб, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Пряди тьмы скапливаются в области, сплетаясь в *принуждённого* среднего монстра с чертой «летун». Теневой монстр может выглядеть как угодно, на твой выбор. Если он становится *беспомощным*, эффект прекращается.

Теневой Шаг **Тень, Бытовое, 2**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания, когда ты входишь в пространство, застланное тенями или тьмой, ты можешь моментально выйти из свободного пространства, застланного тенями или тьмой, в пределах средней дистанции, от того, в которое вошёл. Ты можешь перемещаться таким образом один раз за раунд.

Черные Стрелы Преисподней **Тень, Боевое, 3**

Цель: До трёх существ в пределах средней дистанции

Три сгустка бурлящей тьмы срываются с твоей руки, распределяясь между целями на твой выбор. За каждый сгусток соверши по атаке Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает 2d6 урона и смещается на 1d6 метров от тебя.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Тень Магии **Тень, Бытовое, 3**

Выбери одно из изученных заклинаний ранга 2 и ниже, из любой традиции, кроме Тени. Ты сотворяешь это заклинание, не тратя его применений, даже если этих применений не осталось.

Темный Портал **Тень, Бытовое, 4**

Область: Шесть кубов, каждый 1 метр стороной, в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 минута

Тьма заполняет каждый куб, полностью застилая их пространство и препятствуя всякому немагическому зрению, кроме истинного зрения. Назначь каждому кубу номер от 1 до 6. Когда существо входит в один из кубов, оно должно пройти проверку Интеллекта, чтобы выбрать, из какого куба выйти. При успехе существо мгновенно выходит в свободное пространство из выбранного куба. При провале существо бросает d6, определяя, из какого куба выходит. В любом случае, существо само решает, с какой стороны куба выходит.

Слабосилие **Тень, Бытовое, 4**

Цель: Одно существо в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 час

Черный луч срывается с твоей ладони. Соверши атаку Интеллектом против Ловкости цели. При успехе цель получает штраф–20 к Здоровью на 1 час. Пока штраф действует, цель также *ослаблена*.

Атака 20+: Штраф равен –30, вместо вышеуказанного.

Теургия

Теургическая магия работает с верой. Изучающий Теургию должен всегда быть набожным и проявлять постоянную преданность богам, которым он служит. Такие действия дают заклинателю возможность творить чудеса, доказывая существование богов.

Традиция Теургии наиболее тесно связана с культом Нового Бога, и её величайшие пользователи обладают властью и влиянием внутри культа. Священники используют магию Теургии в качестве оружия в своём продолжающемся крестовом походе, сокрушающем культы, искореняющем демонов и нежить, и защищающим мир от надвигающегося уничтожения. Последователи этой религии верят, что их сила исходит непосредственно от Нового Бога или его величайшего пророка Астрид.

Члены других религий могут принять эту традицию, открывая её через свою приверженность делу или вере.

Когда ты сотворяешь заклинание Теургии, где-то рядом с тобой происходит краткое явление божественности. Примеры включают язык пламени, горящий в воздухе над твоей головой, дрожь земле или пылающий отрывок из Священных Писаний, появляющийся на цели, на поверхности или в воздухе. Такие явления длятся лишь мгновение, но могут произвести впечатление на сомневающихся и скептиков явным знаком божественной милости.

Создание Святого Символа **Теургия, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута; см. описание

Мерцающий священный символ появляется в твоей руке, существуя всё время действия заклинания или пока ты не бросишь его. Священный символ даёт 1 преимущество к твоим атакам заклинаниями Теургии.

Осуждение **Теургия, Боевое, 0**

Цель: Одно видящее и слышащее тебя существо в пределах ближней дистанции

Ты простираешь к цели свой священный символ. Соверши атаку Волей против Воли цели. При успехе цель *испугана* на 1 раунд.

Атака 20+: Цель также падает *навзничь*.

Благословение **Теургия, Бытовое, 1**

Цель: Любое количество существ в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута

Ты касаешься каждой цели, даруя им своё благословение. Во время действия заклинания цель совершает атаки и проверки с 1 преимуществом и не может быть *испугана*.

Порицание **Теургия, Боевое, 1**

Область: Сфера радиусом в 5 метров, с центром в пределах досягаемости

Ты простираешь свой священный символ, цитату из писания или другое материальное воплощение своей веры, испуская волну святой силы, заполняющую область. Всякий демон, дьявол, фея, дух или нежить в области, должны пройти проверку Воли или стать *ослабленными* на 1 минуту. Будучи *ослабленной* подобным образом, существо не может предпринимать быстрые ходы.

Святая Земля **Теургия, Бытовое, 1**

Область: Полусфера радиусом в 3 метра, с центром на поверхности в пределах ближней дистанции

Длительность: Сосредоточение, до 1 минуты; см. описание

Прозрачный неподвижный купол высвечивается в воздухе, существуя всё время действия заклинания. Ничто снаружи купола не может проникнуть внутрь, а область внутри исключена из областей эффектов заклинаний. Существа и объекты внутри купола скрыты ото всех снаружи, кроме тебя. Существо внутри купола может свободно выйти, но сделав так, уже не сможет вернуться. Эффект мгновенно прекращается, если существо внутри купола совершает атаку.

Молот Божий **Теургия, Боевое, 2**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Светящийся золотой молот появляется в целевой точке и парит там. Во время действия заклинания ты можешь использовать спровоцированное действие в свой ход, чтобы переместить молот до 10 метров и атаковать одно существо в пределах 1 метра от него. Соверши атаку Волей против Защиты цели с 1 преимуществом. При успехе цель получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 2d6 урона дополнительно.

Откровение **Теургия, Бытовое, 2**

Цель: Одно существо в пределах досягаемости

Длительность: 1 минута; см. описание

Ты касаешься цели, даруя ей семь откровений, на время действия заклинания или пока не потрачено последнее. Когда цель совершает атаку или проверку, она может потратить любое количество откровений, вплоть до всех оставшихся. За каждое потраченное откровение цель совершает бросок с 2 преимуществами.

Божественная Помощь **Теургия, Бытовое, 3**

Цель: Каждое существо на твой выбор в пределах ближней дистанции

Длительность: 1 час

Каждая цель получает бонус +15 к Здоровью на всё время действия заклинания.

Гнев Божий **Теургия, Боевое, 3**

Цель: Точка на поверхности в пределах средней дистанции

Разряд молнии поражает цель и наносит 2d6 + 2 урона каждому существу в 1d6 метрах от этой точки. Существо, получившее урон подобным образом, должно пройти проверку Ловкости. Оно *ошеломлено* на 1 раунд при провале, или просто получает половину урона при успехе.

Аватар **Теургия, Бытовое, 4**

Длительность: 1 минута

Божественная мощь течёт сквозь тебя. Во время действия заклинания ты получаешь половину урона из всех источников, совершаешь атаки с 1 преимуществом и наносишь 2d6 урона дополнительно при атаке оружием.

Огонь Небесный **Теургия, Боевое, 5**

Область: Вертикальный цилиндр, 25 метров высотой с радиусом 5 метров, с центром на поверхности в пределах крайней дистанции

Пламя заполняет область и наносит 7d6 урона каждому существу в неё. Существо, прошедшее проверку Воли, получает половину урона. Существо, приведенное этим уроном к *беспомощности*, исчезает, стёртое с картины мира.

Техномагия

Традиция Техномагии объединяет магию с механизмами. Когда ты сотворяешь заклинание Техномагии, ты собираете что-нибудь из запчастей и мусора, которые собирал во время путешествий. Обычно ты можешь повторно использовать эти детали, разбирая созданные устройства, чтобы сделать что-то новое. Практики этой традиции всегда ищут материалы: шестерёнки, пружины, металлопрокат, гайки, болты, трубки и тому подобное.

Латка **Техномагия, Бытовое, 0**

Цель: Один объект Размера 2 и меньше, имеющий 1 и больше урона, но не уничтоженный, в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, удаляя с неё 1d6 урона.

Волшебный Гаечный Ключ **Техномагия, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах ближней дистанции

Ты создаешь и швыряешь гаечный ключ. Соверши атаку Интеллектом против Защиты цели. При успехе цель получает 1d6 + 1 урона и падает *навзничь*.

Атака 20+: Цель также *ослаблена* до конца раунда.

Стреломёт **Техномагия, Боевое, 1**

Область: Куб, 1 метр стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости, покоящийся на твердой поверхности

Длительность: 1 минута

Ты создаешь в области оснащённую арбалетом турель. Турель имеет Защиту 5 и Здоровье, равное твоему значению Интеллекта. Она существует всё время действия заклинания или пока не будет уничтожена. В конце каждого раунда турель стреляет в одно существо или объект в пределах дальней дистанции. Соверши атаку Интеллектом против Защиты цели. При успехе цель получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Чеснок **Техномагия, Бытовое, 1**

Область: Круг на поверхности радиусом в 5 метров, с центром в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Зазубренные куски металла прорастают от исходной точки, покрывая все горизонтальные поверхности в области на время действия заклинания. Любое существо, входящее в область или перемещающееся в ней, должно пройти проверку Ловкости или получить 1d6 + 1 урона и *замедлиться*. Если существо уже *замедлено* подобным образом, оно падает *навзничь* и становится *обездвиженным*. Существо удаляет это *замедление* или *неподвижность*, когда исцеляет урон.

Искрящийся Щит **Техномагия, Бытовое, 1**

Длительность: 1 минута

Ты создаешь на своей руке магический щит, существующий всё время действия заклинания. Один раз за раунд, когда существо успешно атакует тебя оружием ближнего боя, щит искрится и атакующее существо должно пройти проверку Ловкости. При провале оно получает 1d6 урона и перемещается на 1d3 метров от тебя, падая *навзничь* в конце этого перемещения.

Огнемёт **Техномагия, Бытовое, 2**

Длительность: см. описание

Ты создаешь огнемёт, оружие с шестью применениями. Оно появляется у тебя в руках, или у ног, если руки заняты. Когда последнее применение потрачено, огнемёт разваливается на запчасти.

Существо, вооружённое огнемётом, может использовать действие, чтобы потратить применение, испуская пламя вдоль линии, 5 метров длиной и 1 метр шириной, из точки в пределах досягаемости. Пламя наносит 2d6 урона всему в области; каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Огнемёт взрывается, когда вооружённое им существо получает урон от огня или молнии. Пламя заполняет сферу радиусом в 5 метров, исходящую из точки в пространстве существа, нанося по 1d6 урона за каждое неизрасходованное применение всему в области. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Гранаты **Техномагия, Боевое, 2**

Цель: До трех точек в пределах ближней дистанции

Ты бросаешь три гранаты, распределяя их между целями на твой выбор. Когда граната достигает цели или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, она взрывается. Взрыв наносит 1d6 + 1 урона огнём всему в сфере радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта. Каждое существо в области, прошедшее проверку Ловкости, получает половину урона.

Летающие Клинки **Техномагия, Боевое, 3**

Цель: До трех существ или объектов в пределах средней дистанции

Пять клинков слетают с твоей руки, распределяясь между целями на твой выбор. За каждый клинок соверши по атаке Интеллектом против Защиты цели. При успехе цель получает 2d6 урона.

Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Починка **Техномагия, Боевое, 3**

Цель: Один объект Размера 3 и меньше, имеющий 1 и больше урона, но не уничтоженный, в пределах досягаемости

Ты касаешься цели, удаляя с неё весь урон.

Силовой Костюм **Техномагия, Боевое, 4**

Область: Куб, 3 метра стороной, исходящий из точки в пределах досягаемости

Длительность: До завершения отдыха; см. описание

Ты сосредотачиваешься в течение 1 часа, во время которого создаёшь в области силовой костюм, огромный конструкт. Конструкт существует всё время действия заклинания или пока не станет *беспомощен*. Он не может использовать действия или перемещаться самостоятельно; ты должен залезть в кабину, чтобы им управлять. Находясь внутри, ты заменяешь свои Защиту и Здоровье показателями конструкта, движешься с его Скоростью и можешь использовать его атаки и действия вместо своих.

Магический Предмет **Техномагия, Боевое, 5**

Цель: Один объект в пределах досягаемости
Длительность: 1 час

Ты касаешься цели, наделяя её магической силой. Во время действия заклинания атаки и проверки при выполнении любой задачи с использованием этого предмета совершаются с 1 преимуществом. Если объект является оружием, атаки им наносят 1d6 урона дополнительно. Если это доспех, то носитель получает бонус +1 к Защите.
Постоянство: Если при сотворении заклинания ты потратишь редкие ингредиенты на 1 зк, то эффект длится до завершения отдыха. Если ты подобным образом сотворяешь заклинание на одну и ту же цель каждый день на протяжении месяца, недели и ещё одного дня, эффект становится постоянным.

Хаос

Заклинания Хаоса основаны на разрушительной магии, что делает их непредсказуемыми и опасными.

Дар Хаоса **Хаос, Бытовое, 0**

Длительность: 1 минута

Во время действия заклинания ты бросаешь кость хаоса (d6), когда совершаешь атаки и проверки. Нечётный результат является штрафом к броску d20, чётный — бонусом.

Блуждающий Разряд **Хаос, Боевое, 0**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Искрящийся свистящий комок цвета слетает с твоей руки. Соверши атаку Волей против Ловкости цели. При успехе цель получает 1d6 урона. После совершения атаки брось d6. При 6 повтори атаку против другой цели, союзника или противника, в пределах средней дистанции от предыдущей. Если целей больше одной, ты можешь выбирать.
Атака 20+: Цель получает 1d6 урона дополнительно.

Капризное Опустошение **Хаос, Боевое, 1**

Цель: Одно существо или объект в пределах средней дистанции

Дрожащий шар энергии срывается с твоей руки. Соверши атаку Волей против Ловкости цели и брось d6. Нечётный результат является штрафом к броску d20, чётный — бонусом. При успехе цель получает 2d6 урона плюс 2d6 урона дополнительно, если к атаке выпал штраф от этого заклинания.
Атака 20+: Цель также телепортируется в свободное пространство на 1d6 метров в направлении на твой выбор.

Изгиб Пространства **Хаос, Бытовое, 1**

Брось 2d6. Ты телепортируешься в свободное пространство на свой выбор в количестве метров, равном результату броска.
Спровоцированное: Ты можешь использовать спровоцированное действие, чтобы сотворить это заклинание в свой ход. Поступив так, ты бросаешь 1d6 вместо 2d6 при определении дальности телепортации.

Переливчатый Щит **Хаос, Бытовое, 1**

Длительность: 1 час; см. описание

Вокруг тебя возникает переливающийся разноцветный щит. Брось d6 и добавь результат бонусом к Защите. Каждый раз, когда существо совершает атаку против твоей Защиты, уменьшай этот бонус на 1 (до минимума в 0, что прекращает эффект).

Цвет Волшебства **Хаос, Боевое, 2**

Цель: Точка в пространстве в пределах средней дистанции

Цветастая сфера стремится с твоей руки к цели. Когда она достигает цели или если до того сталкивается с плотным существом или объектом, она взрывается. Разноцветное буйство энергии заполняет сферу радиусом в 1 метр, с центром в цели или в точке в пространстве существа или объекта. Всё в области получает 1d6 + 1 урона. Если на кости урона выпало нечётное число, всё в области получает 3d6 урона дополнительно.

Мерцание **Хаос, Бытовое, 2**

Длительность: 1d6 минут

Ты периодически выпадаешь из реальности. Во время действия заклинания в конце каждого раунда бросай d6. Ты телепортируешься в свободное пространство в количестве метров, равном результату броска. Если результат был нечётный, то, где ты появишься, решает мастер. Если чётный — ты.

Копье Хаоса **Хаос, Боевое, 3**

Область: Изменяемая линия, 15 метров длиной и 2 метра шириной, исходящая из точки в пределах досягаемости

Струя разноцветной энергии заполняет область. Каждое существо в области должно пройти проверку Воли. Оно получает 5d6 + 5 урона при провале или исцеляет 2d6 + 5 урона при успехе.

Дикая Магия **Хаос, Бытовое, 3**

Область: Сфера радиусом в 1d6 метров, с центром в пределах досягаемости

Чуждый свет, странные звуки и прочие необычные явления заполняют область. Брось d20 для определения результата.

Дикая магия

d20	Эффект
1	1d6 малых демонов появляются в свободном пространстве внутри области. Они недружелюбны.
2–3	Каждое существо в области получает 1 Безумия.
4–5	Каждое существо в области совершает атаки и проверки с 1 помехой на 1 раунд.
6–8	Каждое существо в области получает 3d6 + 5 урона или половину урона при успешной проверке Силы.
9–13	Ты восстанавливаешь применение этого заклинания.
14–15	Каждое существо в области исцеляет 3d6 + 5 урона.
16–17	Каждое существо в области совершает атаки и проверки с 1 преимуществом на 1 раунд.
18–19	Каждое существо в области может совершить один дополнительный ход до конца следующего раунда.
20	Ты восстанавливаешь применение одного заклинания ранга 3 и ниже.

Зеркальное Поле **Хаос, Бытовое, 4**

Область: Изменяемая линия, 10 метров длиной, 5 метров высотой и 1 метр шириной, исходящая из точки в пределах средней дистанции

Длительность: 1 минута

Похожий на зеркало барьер заполняет область на всё время действия заклинания, полностью застилая область за собой. Когда существо входит в его пространство, брось d6. При чётном результате существо движется на 1 метр сквозь барьер к свободному пространству (оно выбирает направление). При нечётном результате оно телепортируется в свободное пространство на твой выбор, на твердой горизонтальной поверхности в пределах количества метров, равного результату броска.

Сингулярность **Хаос, Боевое, 5**

Область: Сфера радиусом в 10 метров, с центром в пределах дальней дистанции

Длительность: 1 раунд

Бурлящий комок цвета появляется в исходной точке и существует всё время действия заклинания. При сотворении заклинания, незакрепленные объекты в области сдвигаются к исходной точке на 2d6 метров.

Каждое существо в области, при сотворении заклинания или входя в неё, должно пройти проверку Силы с 1 помехой. При провале существо сдвигается к исходной точке на 2d6 метров и не может переместиться обратно во время действия заклинания. Любое существо или объект, достигшее этой точки получает 10d6 урона. Если этот урон приводит его к *беспомощности*, оно полностью стирается из реальности — и тело, и душа исчезают навеки.

При окончании эффекта комок взрывается, нанося 4d6 урона всему в области действия заклинания. Каждое существо в области должно пройти проверку Силы. Оно падает *навзничь* при провале, или просто получает половину урона при успехе.

Имя

Описание

Наследие

Новичок

Эксперт

Мастер

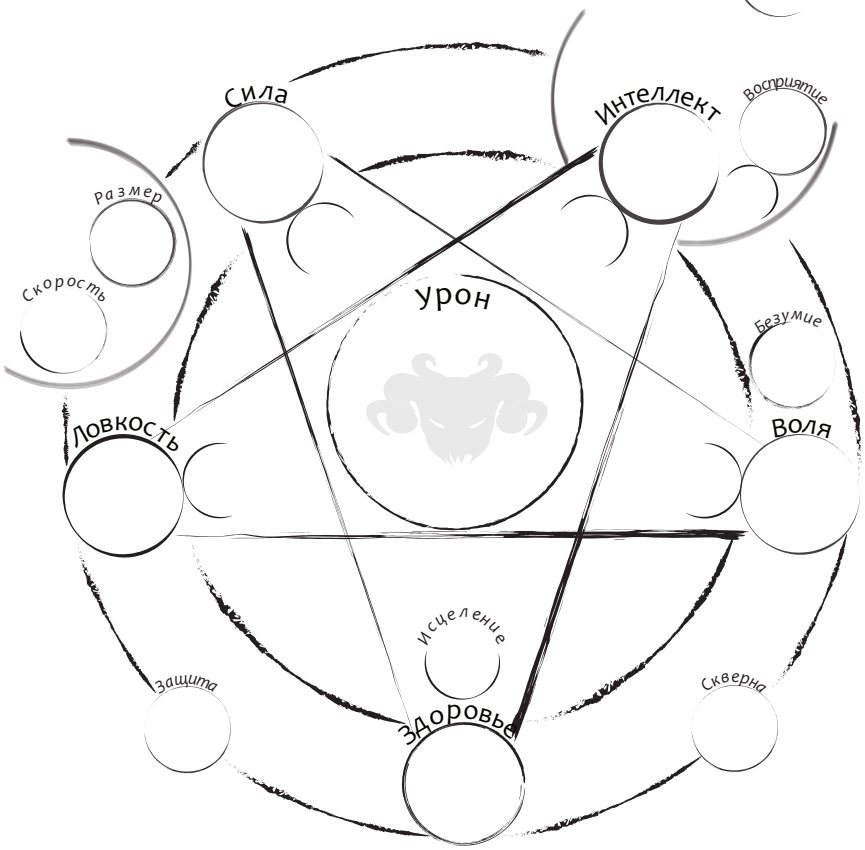
уровень

Профессии

Таланты

Мощь

Магия



Оружие

Снаряжение

Конец начинается здесь...

Иногда миру нужны герои, но иногда мир получает, что есть. Играешь ли ты сумасбродным волшебником, вооруженным темной магией, или доблестным поборником, сражающимся во имя Нового Бога, изворотливым подменышем или злобным гоблином, в эти темные времена все должны сплотиться, преграждая путь Повелителю Демонов. Настало твое время принести пользу, сразиться с демоном, культистом, чудовищем и хаосом. Тебе и группе таких же бедолаг выпало поучаствовать в спасении мира.

Будучи выдержкой из основной книги правил, это дополнение содержит все необходимое для создания и отыгрыша персонажа в сошедшем с ума мире. Внутри ты найдешь:

- Полные правила по созданию персонажа, позволяющие выбрать из людей, автоматонов, гоблинов, подменышей, орков и цвергов, наряду с множеством таблиц, позволяющих создать интересного персонажа в мгновение ока.
- Все правила, которые тебе необходимо знать, чтобы сражаться с тенью и выжить.
- Варианты развития персонажей — новичков, экспертов и мастеров.
- Страницы снаряжения, включающего все, от оружия до формул заклинаний.
- 330 заклинаний, разделенных на 30 магических традиций.

Тень повелителя Демонов распространяется по миру, разжигая войны, мятежи и сея хаос. Настало время героям обрести судьбу, злодеям добиться своих презренных целей, а всем остальным - попытаться выжить. В этой игре вы сможете рассказать истории о расстраивании замыслов безумных культистов, выслеживании и уничтожении причудливых демонов, открытии затерянных земель, разгадке странных тайн и многом другом.
Тебе понадобится только воображение!

Schwalb Entertainment, LLC

PO Box #12548
Murfreesboro, TN 37129
info@schwalbentertainment.com
www.schwalbentertainment.com

SKU: SDL1810 MSRP: $29.99

Shadow of the Demon Lord: Player's Guide is © 2018 Schwalb Entertainment, LLC. All rights reserved.
Shadow of the Demon Lord, Shadow of the Demon Lord: Player's Guide, Schwalb Entertainment,
and their associated logos are trademarks of Schwalb Entertainment, LLC.